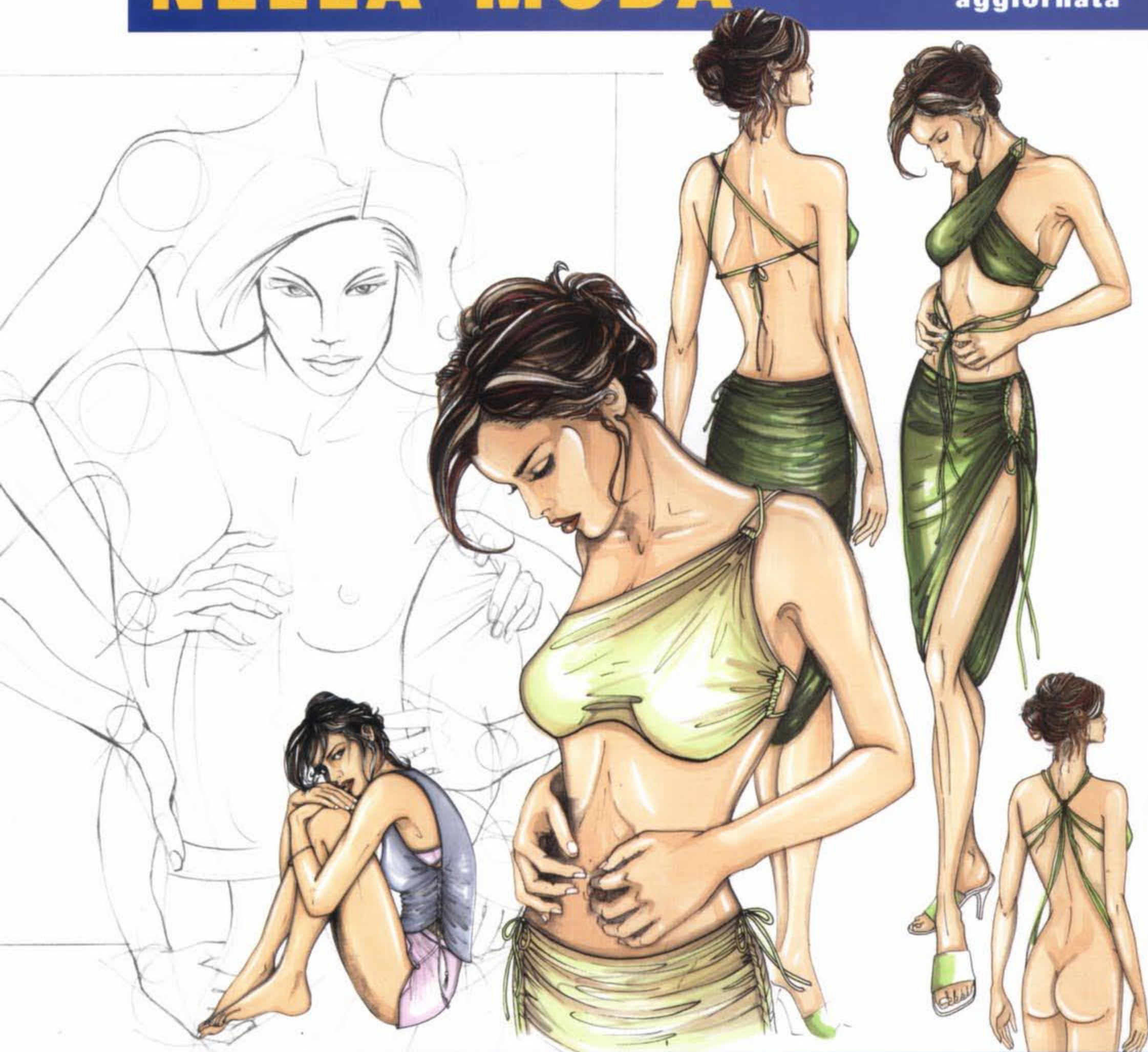


Elisabetta Drudi «Kuky» - Tiziana Paci

LA FIGURA NELLA MODA

**Nuova edizione
aggiornata**



**CORSO DI GRAFICA PROFESSIONALE
PER STILISTI E FASHION DESIGNER**

Il metodo esplicativo eseguito da Elisabetta Drudi e Tiziana Paci segue una logica diversa da quella abituale; esso consiste in uno studio, una riflessione, una condotta che si basa sulla visualizzazione della figura femminile rappresentata in tutti gli aspetti del corpo e del suo movimento.

Il metodo e l'analisi grafica permette di approfondire la comprensione dell'immagine femminile e la sua rappresentazione in un inventario di atteggiamenti così estesi e mirati tali da diventare una base insostituibile di studio e riflessione per chi si incammina nella professione del fashion design in ogni suo aspetto.

Il rigore rappresentativo, la lucidità dei disegni si estendono senza forzature dalla prima all'ultima figurazione, analizzate con una grafica precisa ed esplicativa che codifica il movimento in tutta la sua circolarità.

La pulizia tecnica, l'eleganza, il compiacimento del mestiere segnano tutte le circostanze che determinano il nascere e l'evolversi dell'atteggiamento assunto dalla figura femminile.

Credo che lo studio ricavato da questa sperimentazione avrà una notevole influenza negli allievi e nei professionisti dediti al mondo e al disegno della moda.

L'analisi tipologica della figura, la catalogazione completa e la cronologia del movimento costituiscono una base di studio di notevole approfondimento.

L'ampio e lucido testo, commentato da riflessioni scritte, si snoda in infiniti dettagli e raggiunge la finalità di una progettazione.

Ritengo pertanto che esso risponda pienamente a una esigenza assai sentita, poiché non esistono sul mercato strumenti didattici così specificamente curati, nella qualità del dettaglio, nella complessità della visione e nella esplicazione come questo proposto, creato appositamente per lo studio del corpo femminile riferito alla moda e per lo studio analitico svolto nelle schede di visualizzazione del modello di piano esplicativo.

Il frutto di questa notevole esperienza, riassunta da due stiliste professioniste (Tiziana Paci è anche docente di progettazione per la Moda e il Costume), intende fornire un'esperienza esauriente alle richieste di un pubblico sempre più vasto e, nello stesso tempo, un approccio visibile e documentato alla specificità dell'argomento del disegno di moda.

Franco Fiorucci

Artista e docente di progettazione per la Moda e il Costume

Il grande successo editoriale riscosso dalla prima edizione di questo libro ci ha reso estremamente felici e ringraziamo tutti quelli che hanno contribuito a fare di questo manuale qualcosa di veramente speciale. In primo luogo il nostro grazie va a tutti gli insegnanti e studenti delle tante e prestigiose scuole di moda che hanno adottato il nostro testo, in secondo luogo questa estrema divulgazione ci ha convinte che un prodotto così mirato al disegno della figura era necessario e fondamentale per uno studio più sistematico del corpo femminile e di tutto quanto concerne la sua dinamica e vestizione.

Tutto questo ci ha portato a rivedere il lavoro svolto riflettendo su ciò che poteva essere maggiormente approfondito, aggiunto o sostituito alla prima pubblicazione. Per questi motivi dopo vari anni ci siamo rimesse al lavoro nel proporvi una più attuale e completa edizione che considerasse anche tutti i consigli avuti nell'arco di questo tempo.

Dovete sapere che quando due creative si mettono all'opera, si sa come si parte ma non come si finisce per cui mano a mano che le nuove idee prendevano forma altre incalzavano per sostituirsi a quelle e così la nostra scrivania era sempre più piena di disegni fatti, gettati e ricomposti, per non parlare del campo di battaglia che erano diventati i nostri studi, con pile di libri, riviste e quant'altro fosse utile per un'idea, una posa nuova, un nuovo argomento. Tut-

to questo per mesi e mesi... poi finalmente ecco il nuovo libro tra le mani, non ci sembra vero di essere arrivate al traguardo... vive!

Lo sfogliamo pagina per pagina, a prima vista ci sembra un prodotto abbastanza completo e organico, forse anche troppo pieno di contenuti considerato il libro come manuale di base all'apprendista figurinista, ma il nostro intento era proprio quello di dare ai nostri ragazzi tutto ciò che si aspettavano da questa nuova edizione e speriamo di cuore d'esserci riuscite.

Sono stati aggiunti antichi canoni proporzionali e l'evoluzione della bellezza nei secoli, è stato arricchito il repertorio d'immagini base e stilizzate, abbiamo ampliato (come da voi richiesto)

il concetto del disegno in piano con esplicativi veramente efficaci all'esposizione grafica.

Abbiamo sostituito molti disegni con nuovi figurini più mirati a pose dinamiche adatte ad una vestizione più creativa aggiungendo un nuovo capitolo sulle pieghe di movimento rese sia a livello grafico che con il chiaroscuro a matita. Infine è stato inserito se pur fugacemente, il concetto della propedeutica alla progettazione con studi finalizzati allo sviluppo del disegno nei tessuti fantasia e all'interpretazione di alcuni trend contemporanei. Questi ultimi argomenti sono stati trattati come suggerimenti progettuali e non come vere e proprie collezioni, anche perché l'insegnamento dell'iter progettuale finalizzato al

campionario è talmente vasto che richiederebbe un libro a parte.

Se questa nuova edizione si trasformerà in un nuovo successo editoriale sarà anche grazie a voi e a tutto ciò che in questi anni ci avete dato e suggerito.

E ora non ci resta che augurarvi un buon lavoro, ricordandovi che il disegno è un'arte che ha bisogno di tempo, dedizione e amore. Non abbiate fretta di saltare gli argomenti anzi esercitatevi nella copia, allenatevi nel dosare la pressione della mano sul foglio, sappiate che come uno strumento musicale ha bisogno di essere accordato per produrre suoni armoniosi, così la mano-strumento del corpo, deve essere "accordata" attraverso infiniti esercizi per ottenere da lei segni fluidi e sapienti.

Detto questo, passiamo la "matita" a voi. Buon lavoro!

Le autrici

Tiziana Paci

Elisabetta Drudi

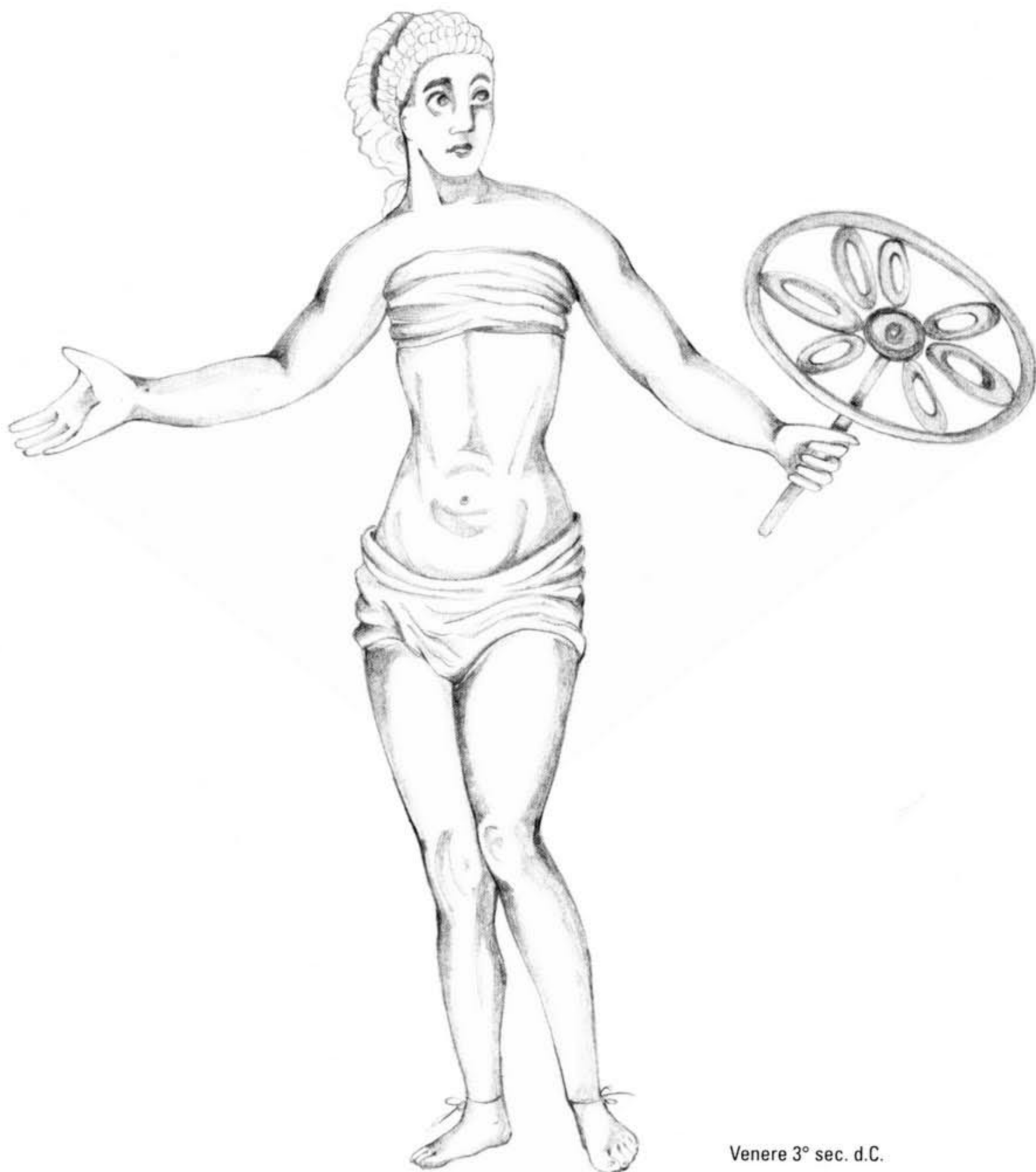


Trattando un testo sullo studio analitico della figura rivolto alla moda, ci è sembrato opportuno iniziare le prime pagine del nostro libro con una breve riflessione sul pensiero che ogni epoca aveva della bellezza. "Bello" è un aggettivo che normalmente si usa per definire qualcosa che ci piace, che si ama, che si desidera o ammira, ma cosa definisce una cosa bella come concetto riconosciuto da tutti? Bello può essere ciò che ha in sé una perfetta armonia e trattando in specifico del corpo femminile, si può affermare che bello è un corpo che rispecchia l'idea del bello di una determinata epoca. Questo ideale si può osservare

nelle infinite rappresentazioni artistiche eseguite nel mondo delle immagini e quindi dell'arte. Umberto Eco nel suo libro "Storia della bellezza" afferma che "la bellezza non è mai stata qualco-

Da sinistra: Venere di Willendorf 20.000 a.C.; Afrodite, I sec. d.C.; Antico Egitto 2.000 a.C.

sa di assoluto e immutabile ma ha assunto volti diversi a seconda del periodo storico e del paese". La grazia femminile, ad esempio, rappresentata dagli egizi era certamente diversa da quella conce-



Venere 3° sec. d.C.

pita dai greci del V sec. a.C. o dai romantici dell'Ottocento o dall'uomo del XX secolo. È quindi richiesto uno sforzo mentale nel comprendere canoni di bellezza assai diversi tra loro se non opposti. Il corpo femminile è stato rappresentato da ogni civiltà nel più alto grado di bellezza concepito in quell'epoca stessa e vediamo quindi in una breve esposizione grafica, come l'ideale del bello sia stato interpretato e diversificato nei vari secoli.

Le immagini selezionate in questo capitolo, più che a voler essere una successione storica, so-

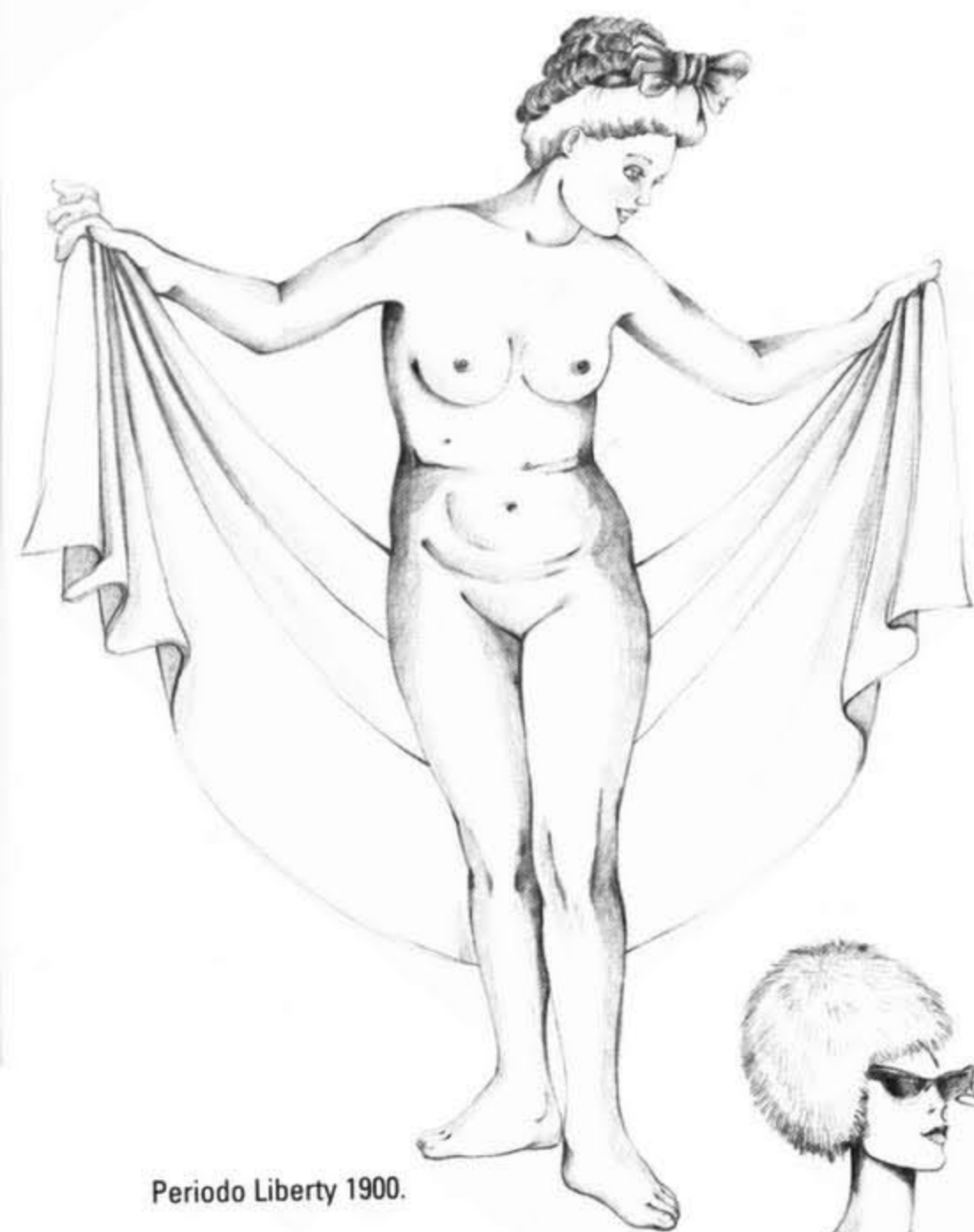
no riferite a concezioni estetiche molto diverse tra loro e vedrete come in questa breve ma significativa carrellata visiva, sia mutato il concetto di bello nel corso della storia. È comunque singolare il fenomeno di come la donna formosa ispiratrice di straordinarie opere d'arte e modella indiscussa per molti secoli, sia stata nel XX sec. repentinamente sostituita perché in netto contrasto con gli ideali proposti dai mass media. I modelli di bellezza contemporanei sono quelli imposti dalle riviste patinate, dal cinema, dalla televisione, dallo sport e dal-

la moda stessa; la donna fatale, la ragazza semplice della porta accanto, la donna androgina, la maggiorata, l'anoressica, la ribelle, la pantera nera, la romantica, la lolita ecc. sono solo alcune tra le infinite variabili dell'immaginario femminile.

L'emancipazione femminile, l'autonomia finanziaria, la rivoluzione sessuale hanno stabilito canoni di bellezza molteplici e sempre nuovi che se pur in contraddizione tra loro riescono a coesistere senza problemi forse perché specchio di una società sempre più ansiosa e globalizzante.



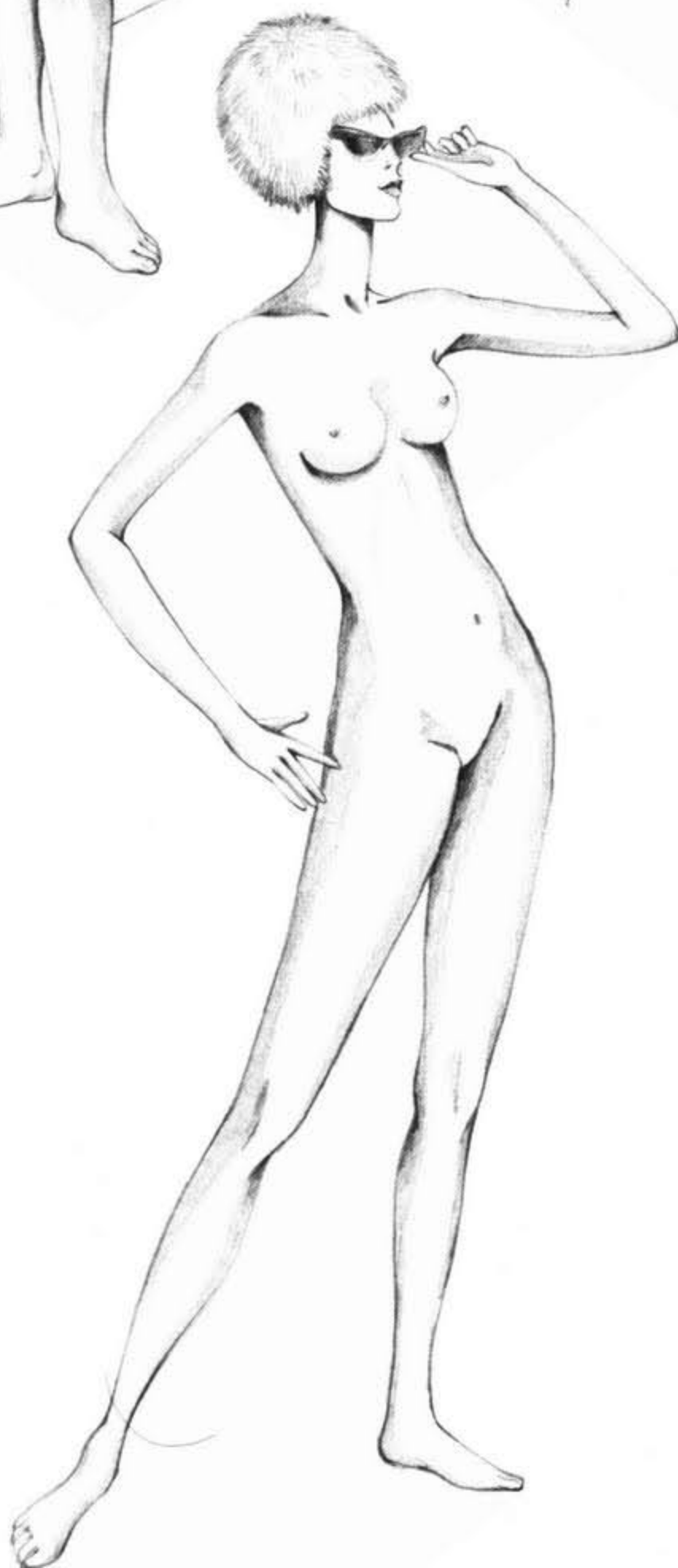
Sopra: Eva, Van Eyck, XV sec.
A destra: Venere di Botticelli,
XV sec.



Periodo Liberty 1900.



Anni 1930.



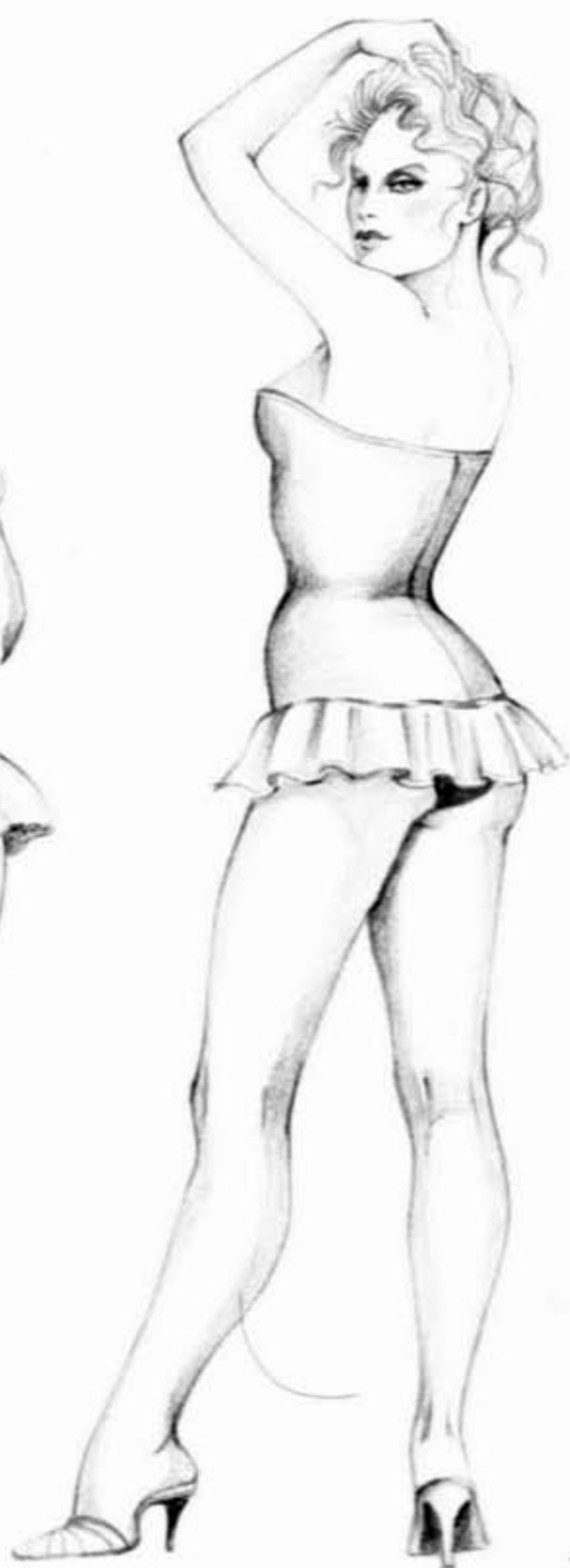
Silhouette per la moda
anni 1950.



Dive del cinema 1950:
Marilyn Monroe.

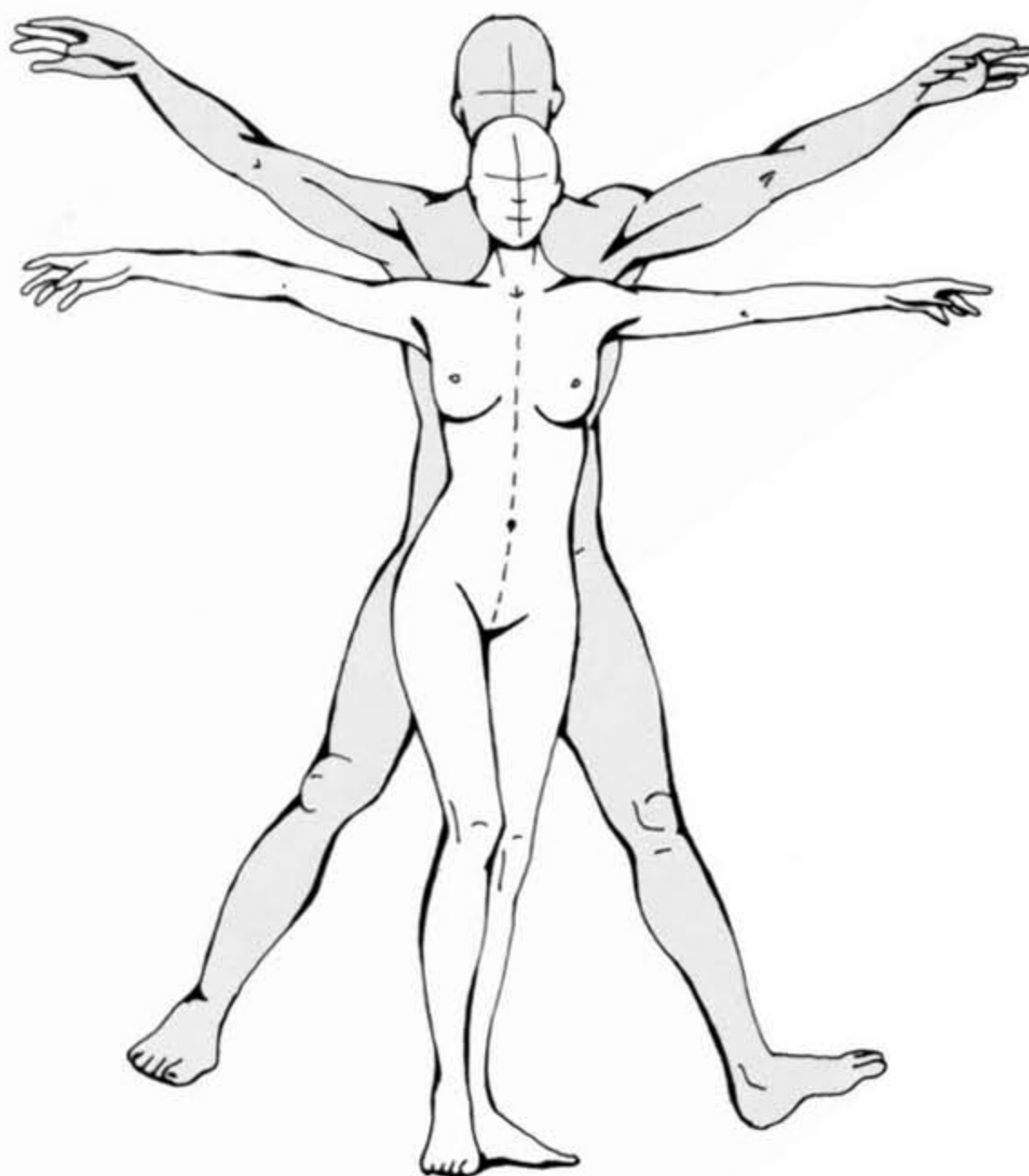


Venere del XX secolo.



1960: Brigitte Bardot.

CANONI STORICI DI PROPORZIONE - IL CORPO UMANO



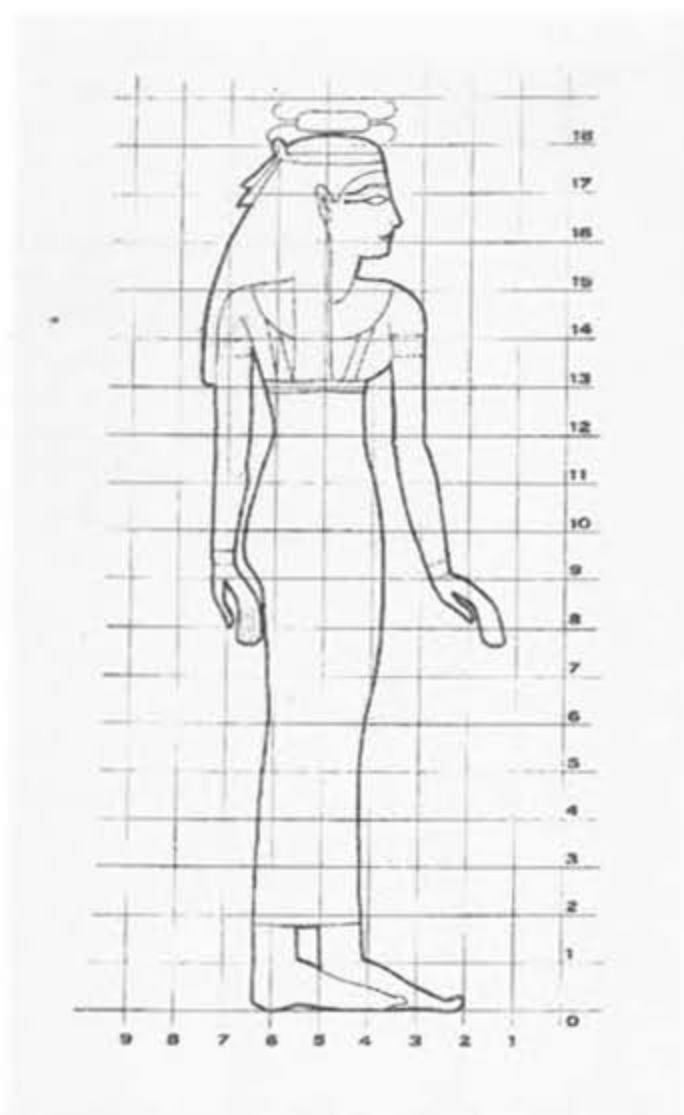
Prima di iniziare lo studio del corpo nella moda, abbiamo ritenuto opportuno soffermarci, almeno visivamente, su alcuni canoni proporzionali stabiliti nel corso della storia. La parola "canone" significa codice o regola orientativa che stabilisce attraverso rapporti matematici, le proporzioni ideali del corpo umano dividendolo per settori denominati "moduli". Il corpo, fin dall'antichità ha sollecitato un'attenta osservazione da parte degli artisti che hanno cercato di rappresentarlo prima in modo istintivo poi sempre più con armonia e proporzioni matematiche.

L'analisi della struttura umana, si perde nella notte dei tempi e solo con gli egizi possiamo avere i primi esempi di regole proporzionali applicate al corpo umano, certamente era una rappresentazione for-

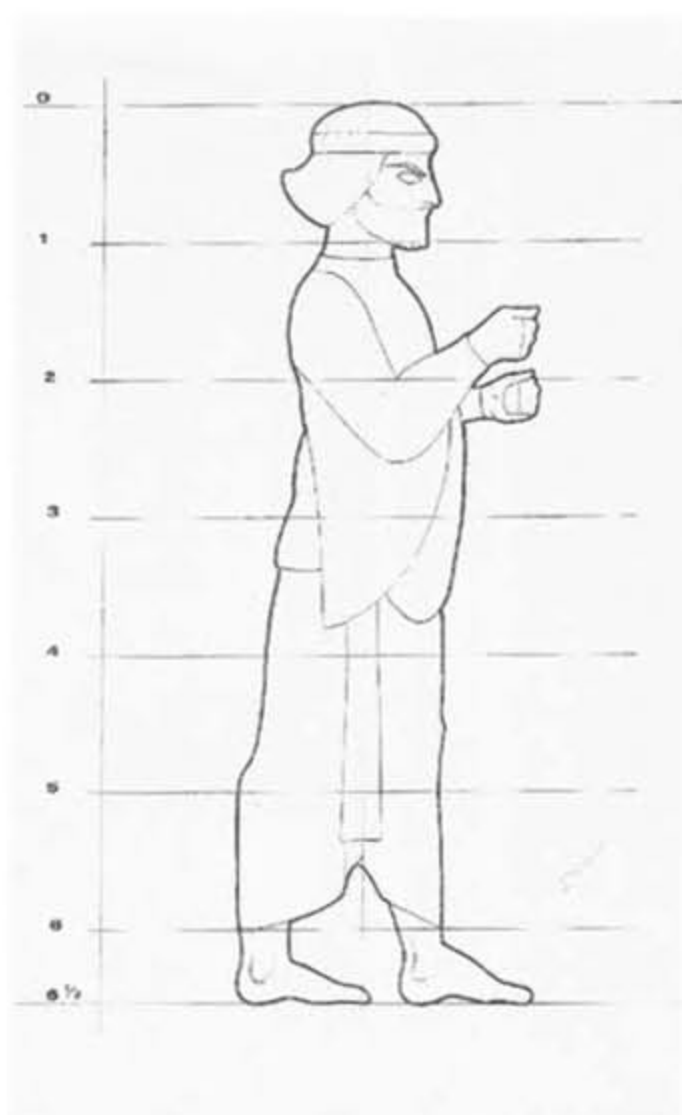
male e stilizzata ma molto efficace per il tipo di immagine concepita in quel momento. I greci poi inventarono lo "scorcio" e lo studio della realtà ebbe un salto qualitativo sorprendente così pure il concetto del "bello" nell'arte in cui tutto doveva essere interpretato secondo un ordine e un'armonia superiore quindi nel rispetto di un'ideale di perfezione assoluta. Come sempre avviene, le scoperte dei grandi pensatori si allacciano tra loro al di là del tempo per questo nel Rinascimento epoca di grandi geni come nella Grecia classica, furono puntualizzate scientificamente le regole proporzionali del corpo umano già comunque definite da Policleto (V sec. a.C.) nella sua statua del Doriforo. Tanti furono i trattati che tramandarono istruzioni per la costruzione di

opere architettoniche ottimali, nelle quali veniva preso in considerazione anche il corpo umano, ricordiamo il *De Architectura* di Vitruvio (I sec. d.C.), *De prospectiva pingendi* di Piero Della Francesca, nel *De Divina proporzione* di Luca Pacioli, nel *Della simmetria dei corpi umani* di Dürer e i tanti studi di proporzione eseguiti da Leonardo Da Vinci, da Michelangelo fino ad arrivare ai tempi più recenti con il canone di Fritsh (1895) e al *Modulor* di Le Corbusier.

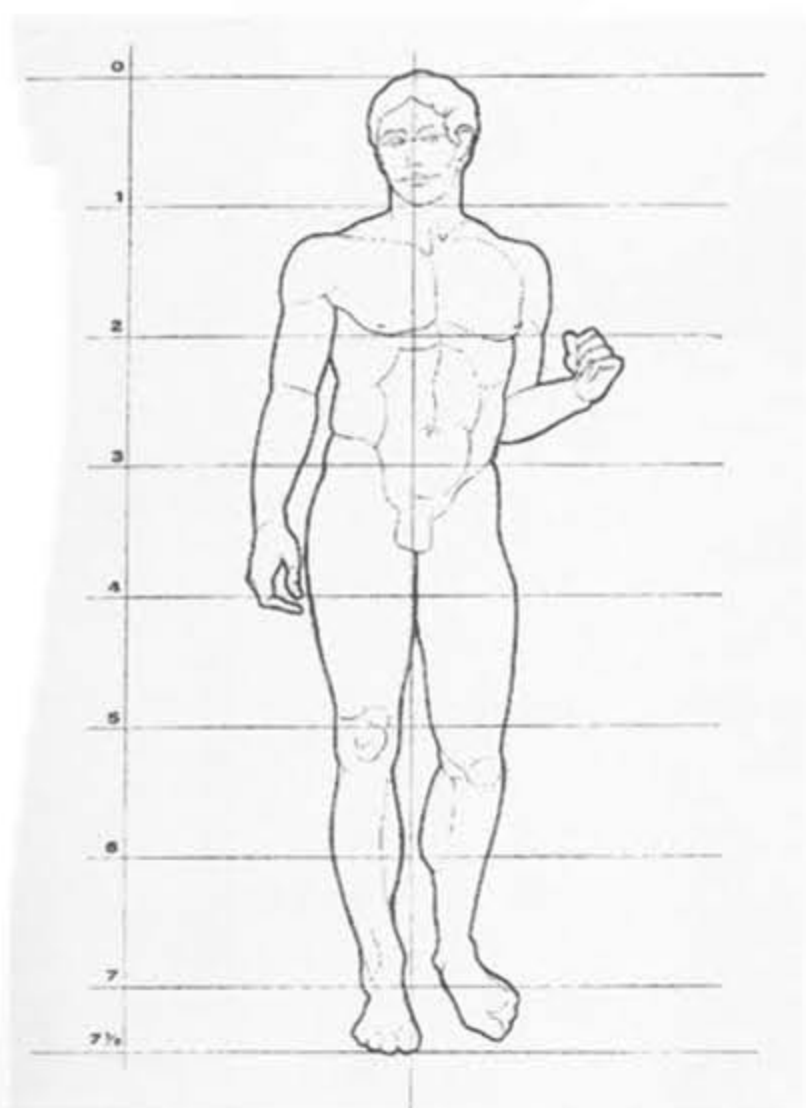
I canoni che abbiamo selezionato sono una breve panoramica ai tanti schemi studiati nei vari trattati e li abbiamo inseriti come semplici visualizzazioni con accenni storici adeguati a guidare gli alunni interessati a questo specifico argomento nello svolgere apposite ricerche.



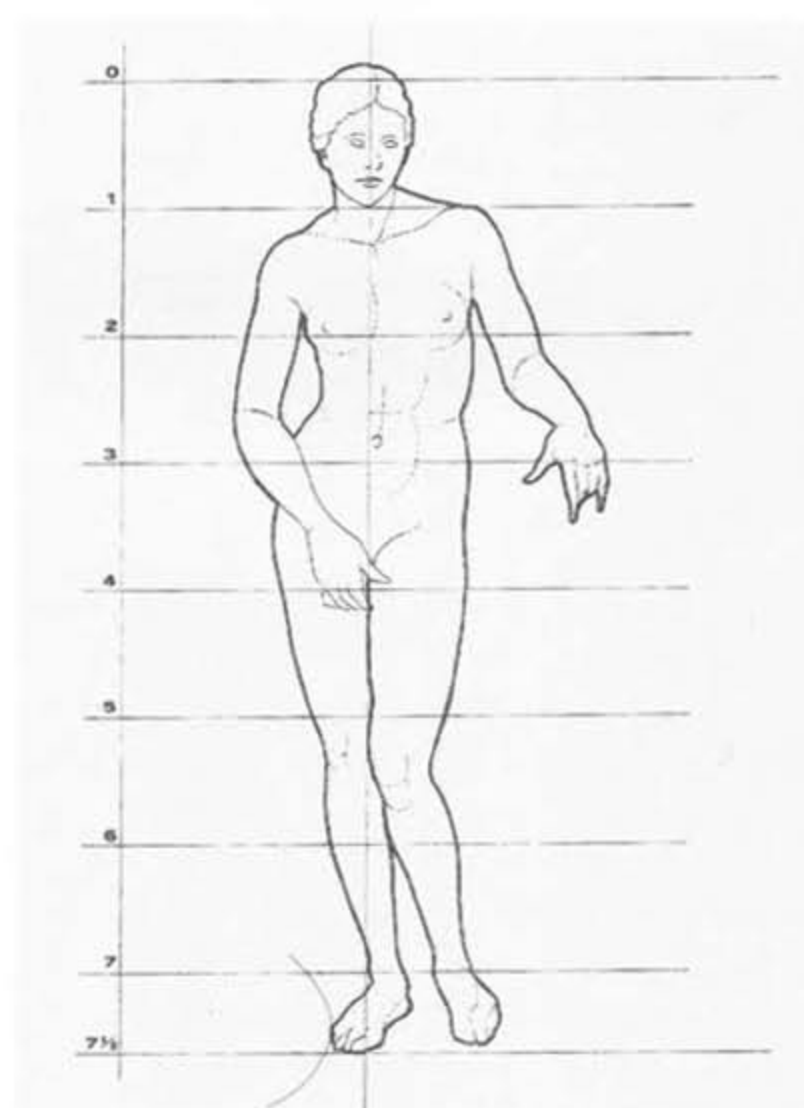
Canone egizio a griglia quadrata (nuovo impero). La figura veniva rinchiusa in una griglia formata da tanti quadrati e il risultato era che il corpo misurava 18 quadrati.



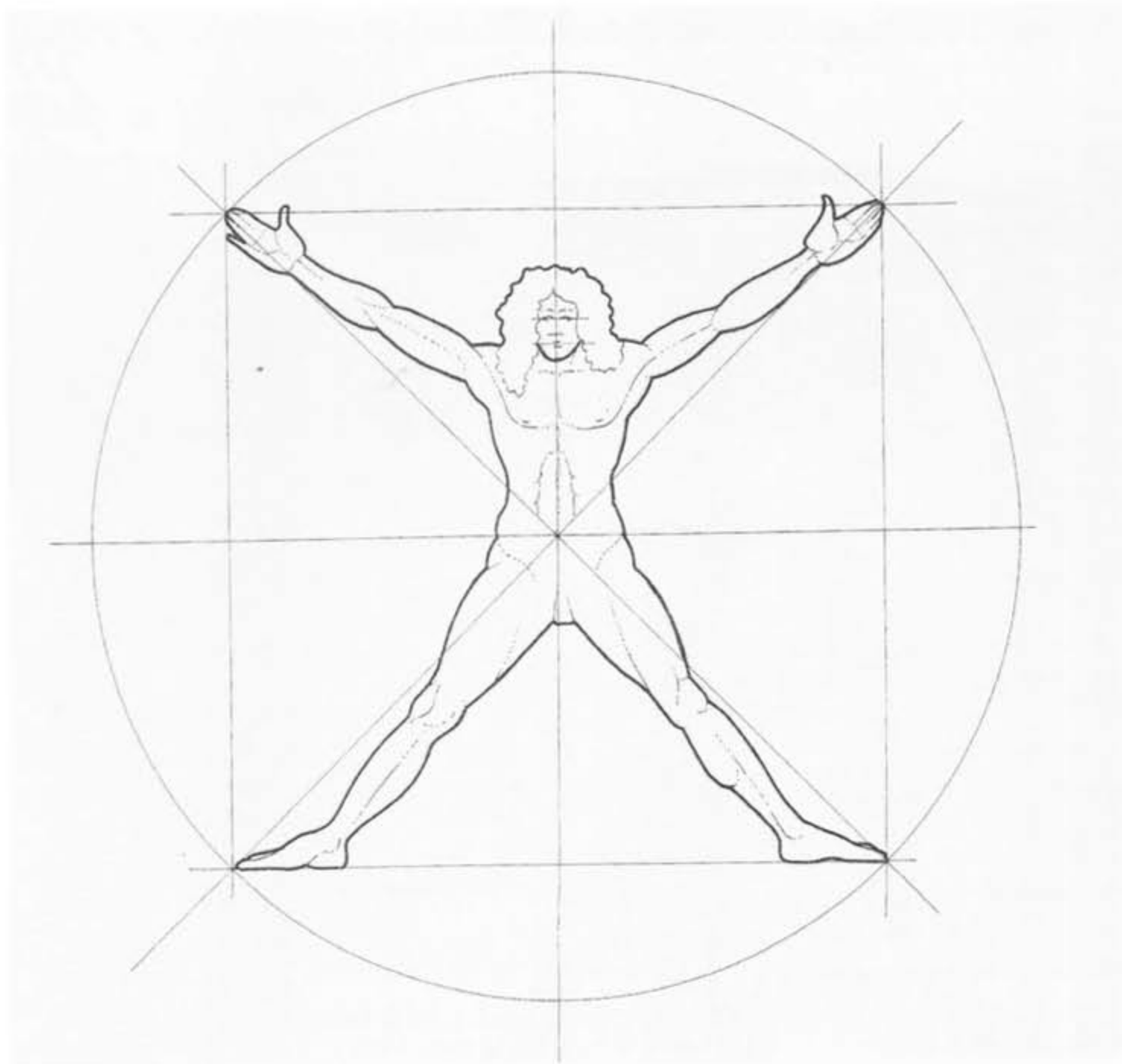
Canone persiano (IV sec. a. C.). Il modulo di base è la misura della testa. Nelle rappresentazioni stilizzate il corpo intero era di 6 moduli e mezzo.



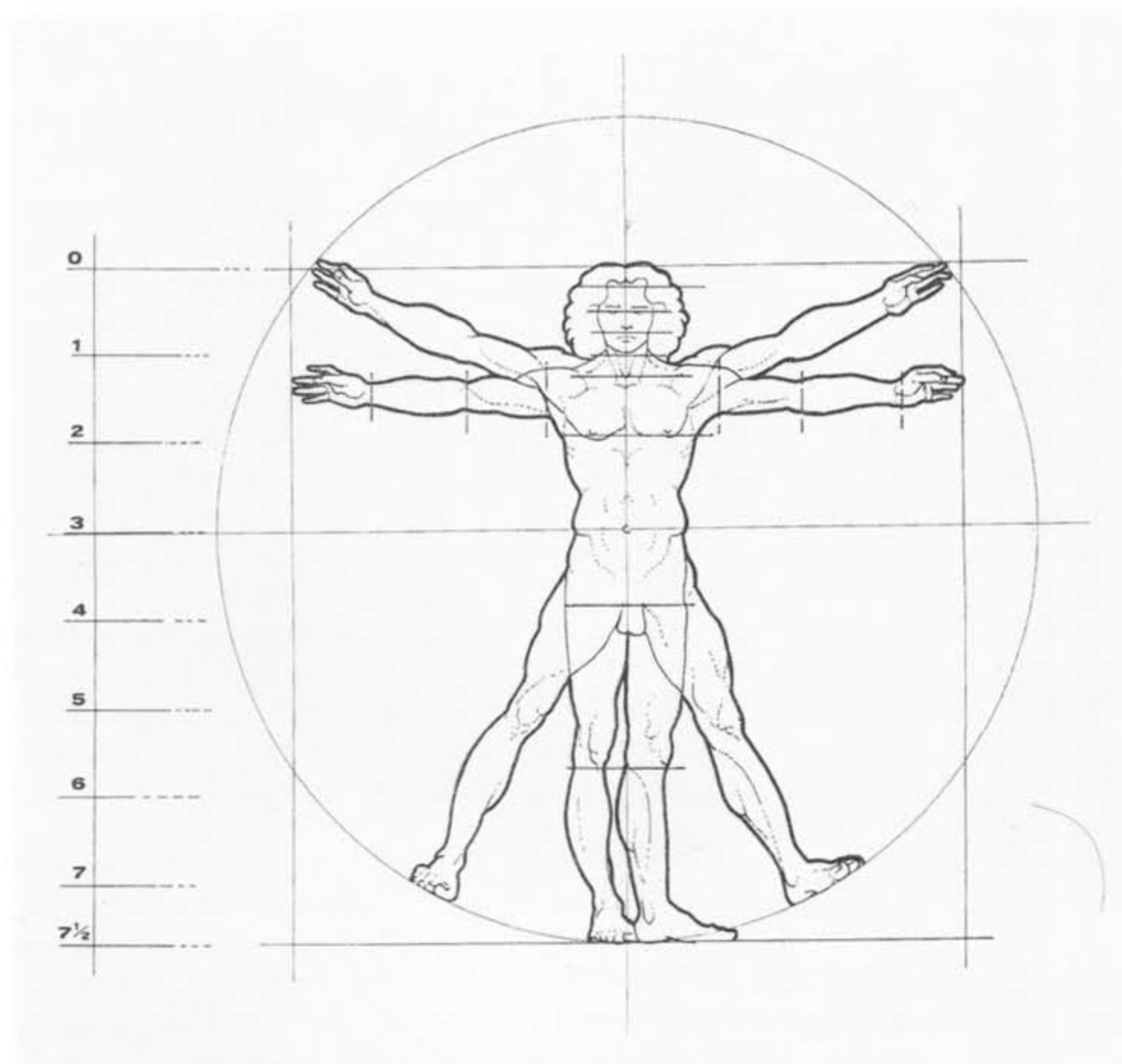
Canone di Policleto (V sec. a. C.). La statua del Doriforo rappresenta il primo canone di proporzione. La figura è alta sette moduli e mezzo e la testa stabilisce la misura dei moduli.



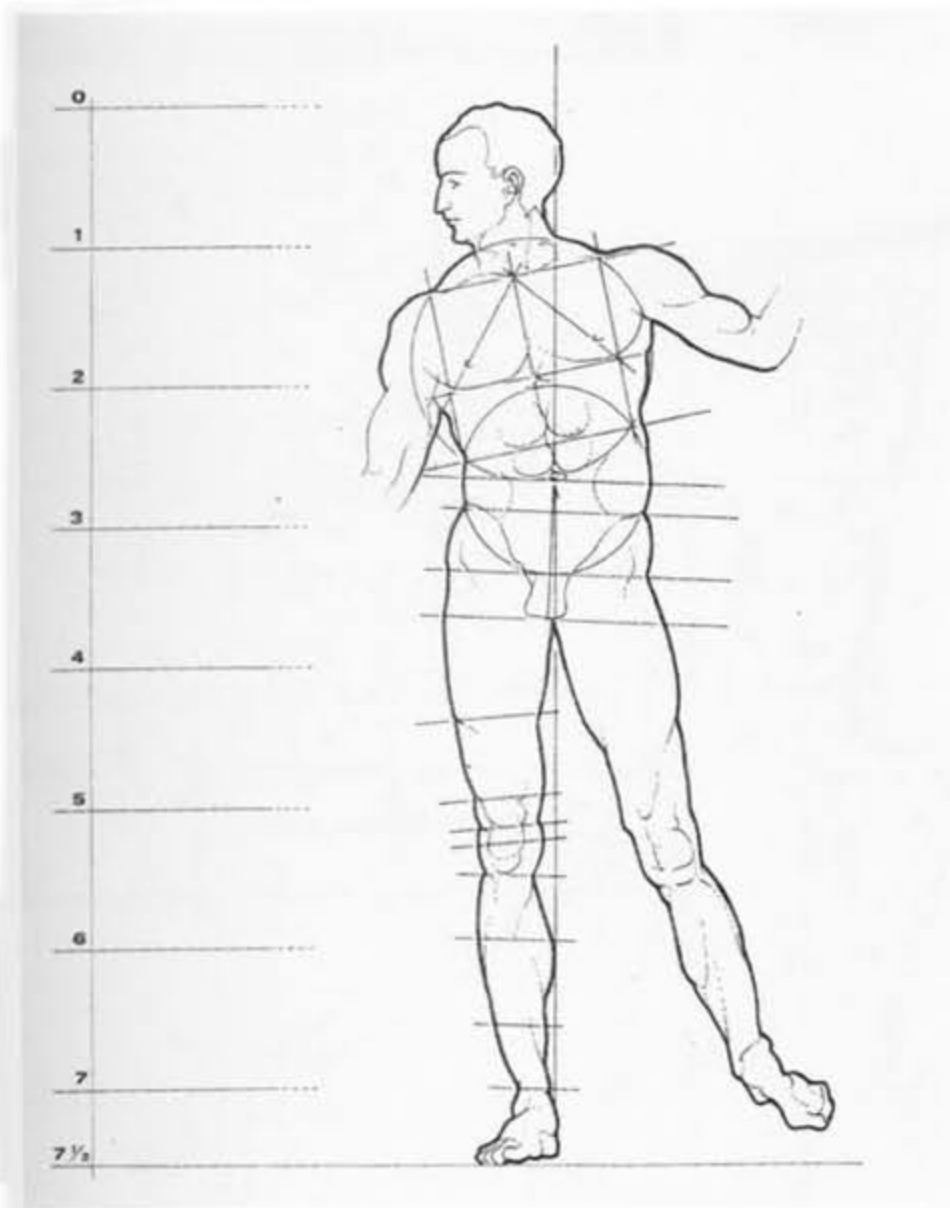
Venere di Cnido, Prassitele (350 a.C.).



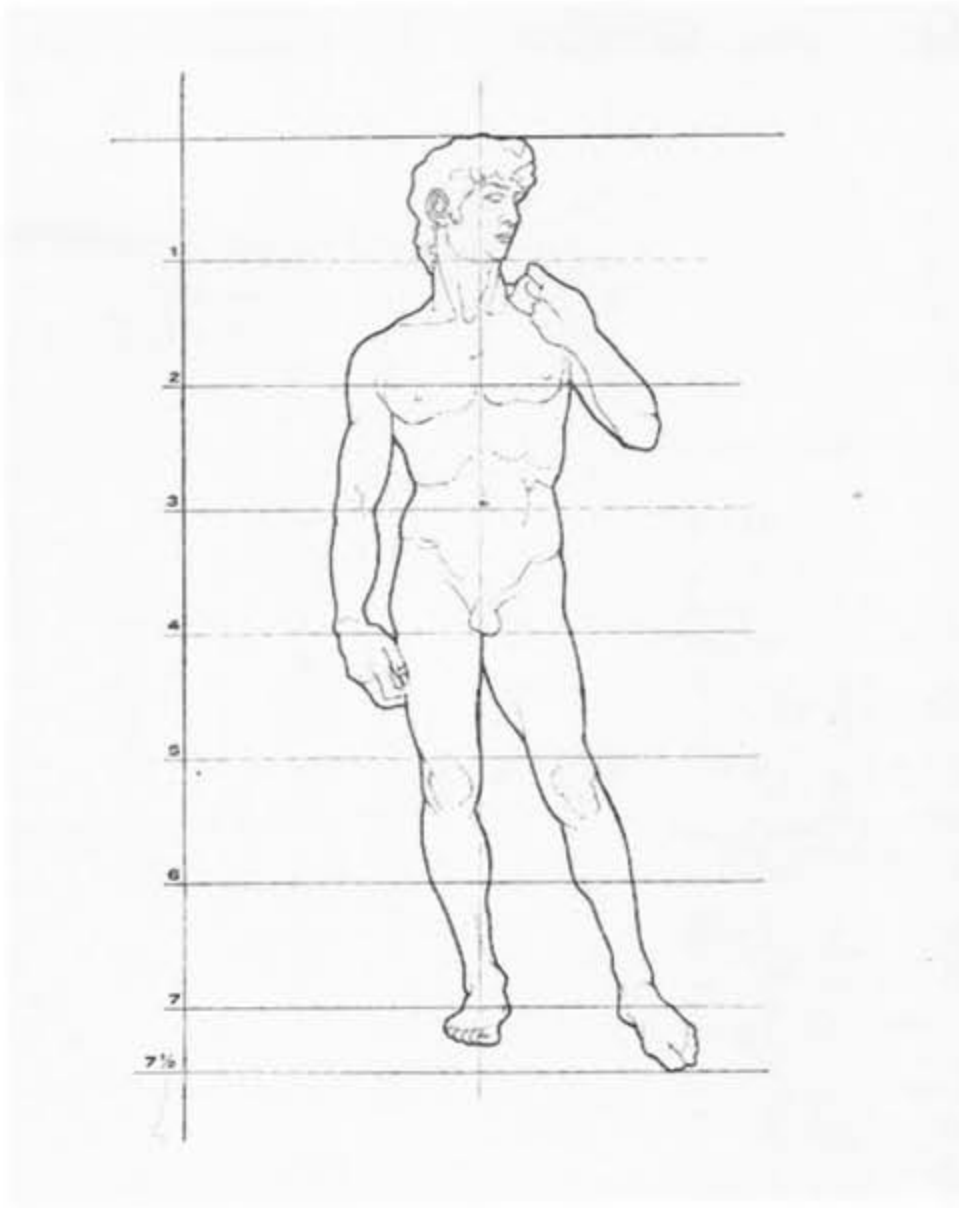
L'uomo di Vitruvio (27 a. C.). Vitruvio, architetto romano, studiò i canoni dell'arte greca e arrivò a stabilire il suo canone di proporzione iscrivendo il corpo umano in un quadrato e in un cerchio. Questo canone fu ripreso e perfezionato da Leonardo Da Vinci. Vitruvio nel suo trattato *De Architectura* afferma che il corpo umano è un modello di perfezione e armonia perché con le braccia e le gambe estese si adatta perfettamente alle forme perfette del quadrato e del cerchio.



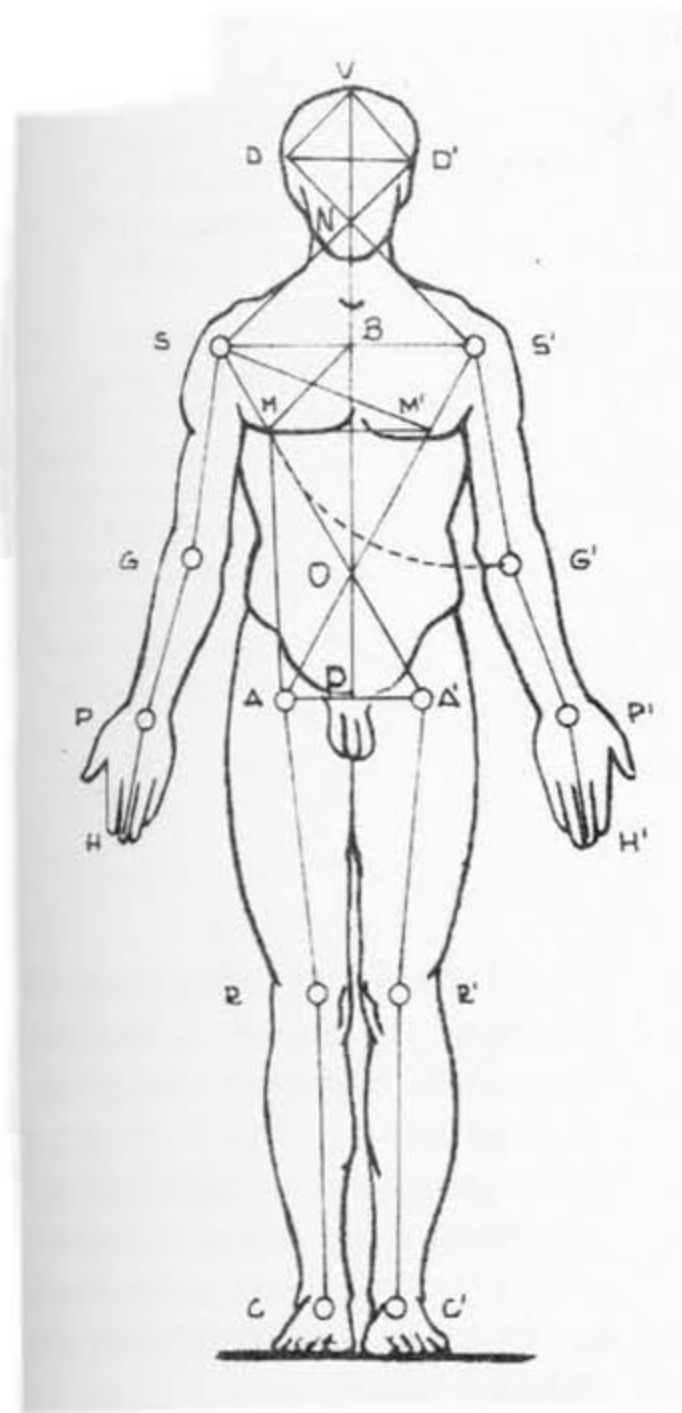
L'uomo di Vitruvio ripreso e perfezionato da Leonardo Da Vinci (1452-1519).



Albrecht Dürer, Nudo maschile e suoi rapporti proporzionali (1500).

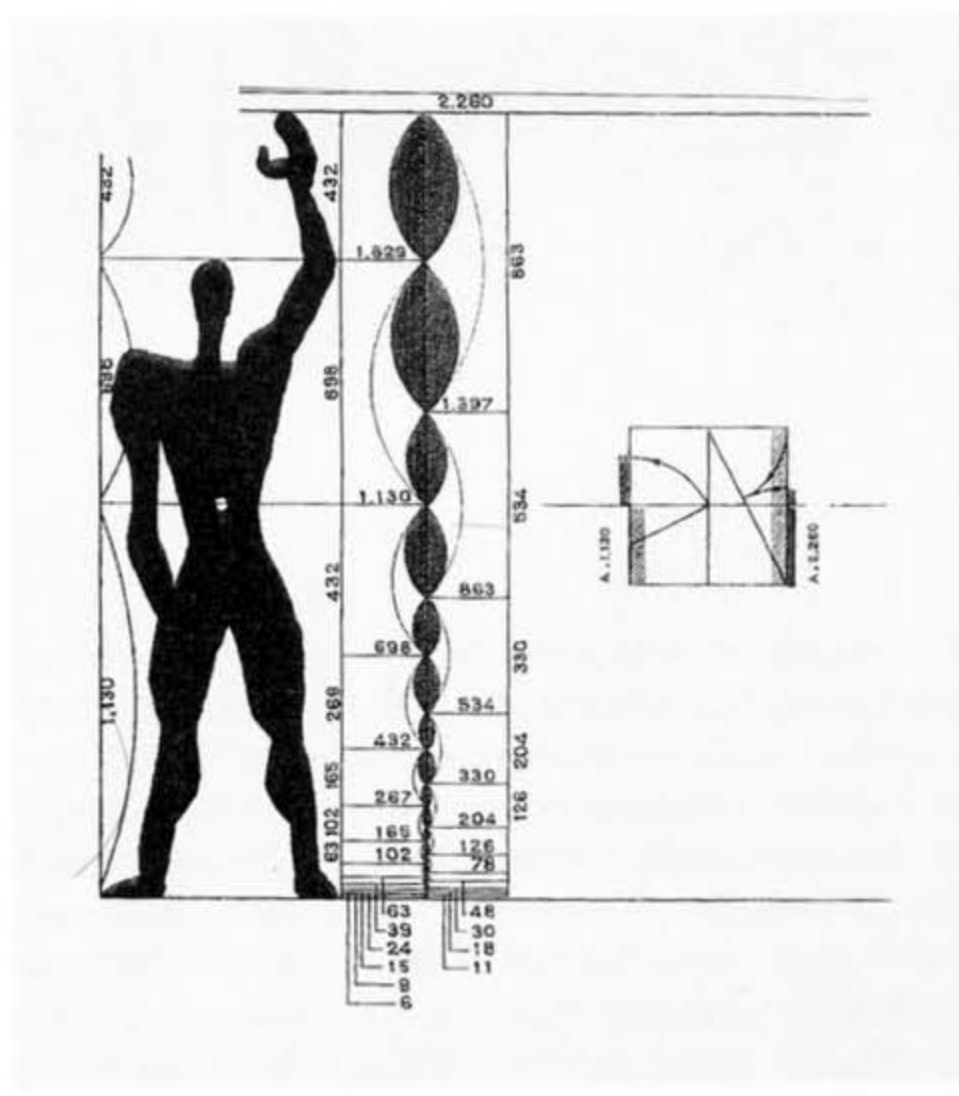


Michelangelo Buonarroti (1475-1564) per scolpire il David si ispira alle proporzioni del canone di Policleto stabilendo come modulo base l'altezza della testa.



A sinistra: Canone di Fritsh (1895). Come modulo Fritsh ha stabilito la distanza tra il naso ed il margine superiore della sinfisi del pube. Il segmento NP rappresenta il modulo.

Sotto: pubblicato da Le Corbusier nel 1948, lo schema del *Modulor* è uno studio di coordinazione modulare basato sulle misure e i movimenti di un uomo alto 1,83 m.



CANONE GRECO

Canone Greco

1) La testa è un ottavo del corpo quindi un modulo.

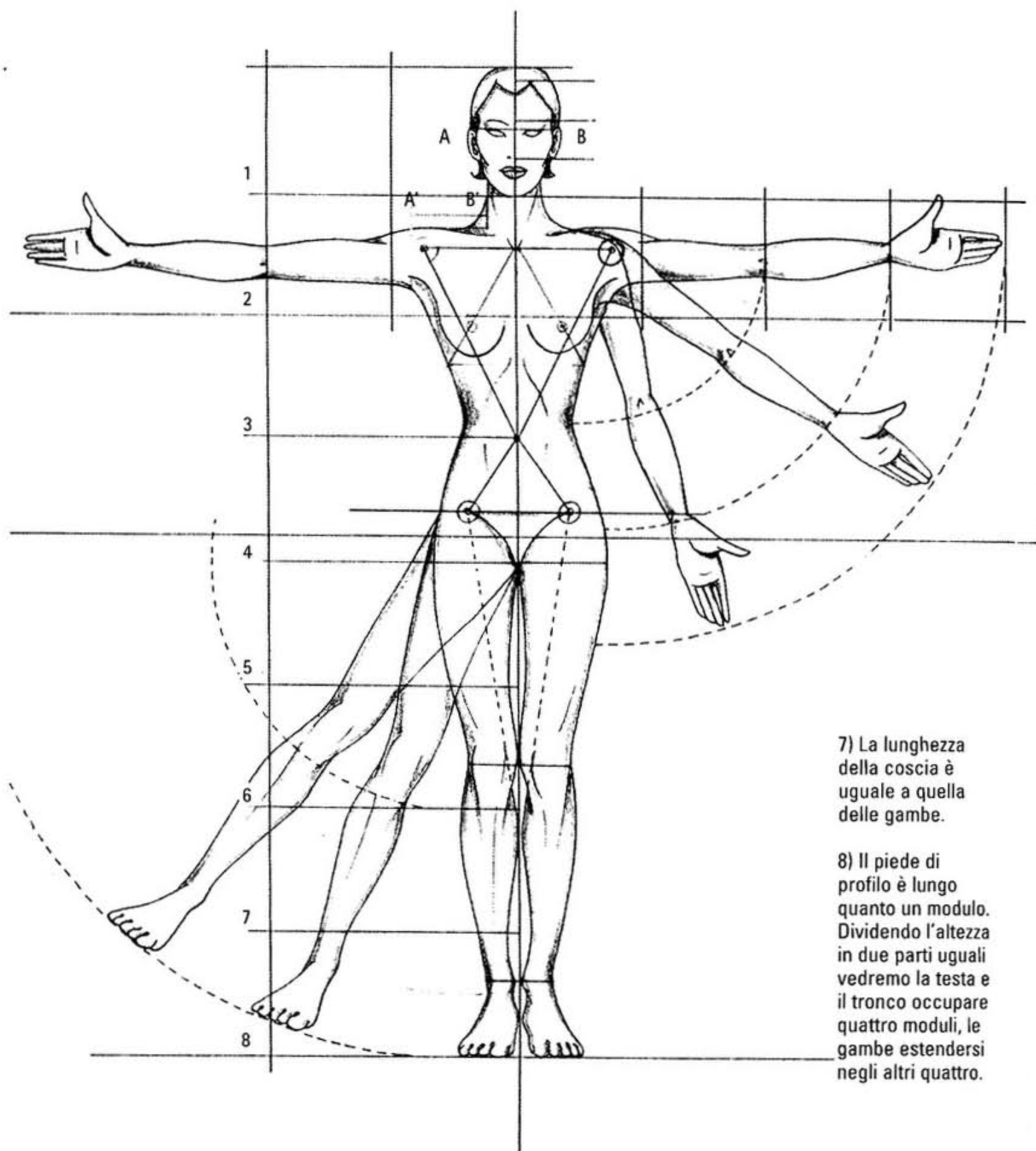
2) La larghezza delle tempie stabilisce la larghezza di una spalla dalla base del collo all'articolazione. ($AB=A'B'$)

3) L'asse mediano divide la figura perfettamente a metà.

4) Le spalle sono larghe quanto il bacino, la vita è un terzo in meno delle spalle.

5) Le spalle si disegnano all'esterno del tronco. L'articolazione è evidenziata da una piccola sfera.

6) Il gomito corrisponde al punto vita, il polso al pube, la mano a metà coscia.



7) La lunghezza della coscia è uguale a quella delle gambe.

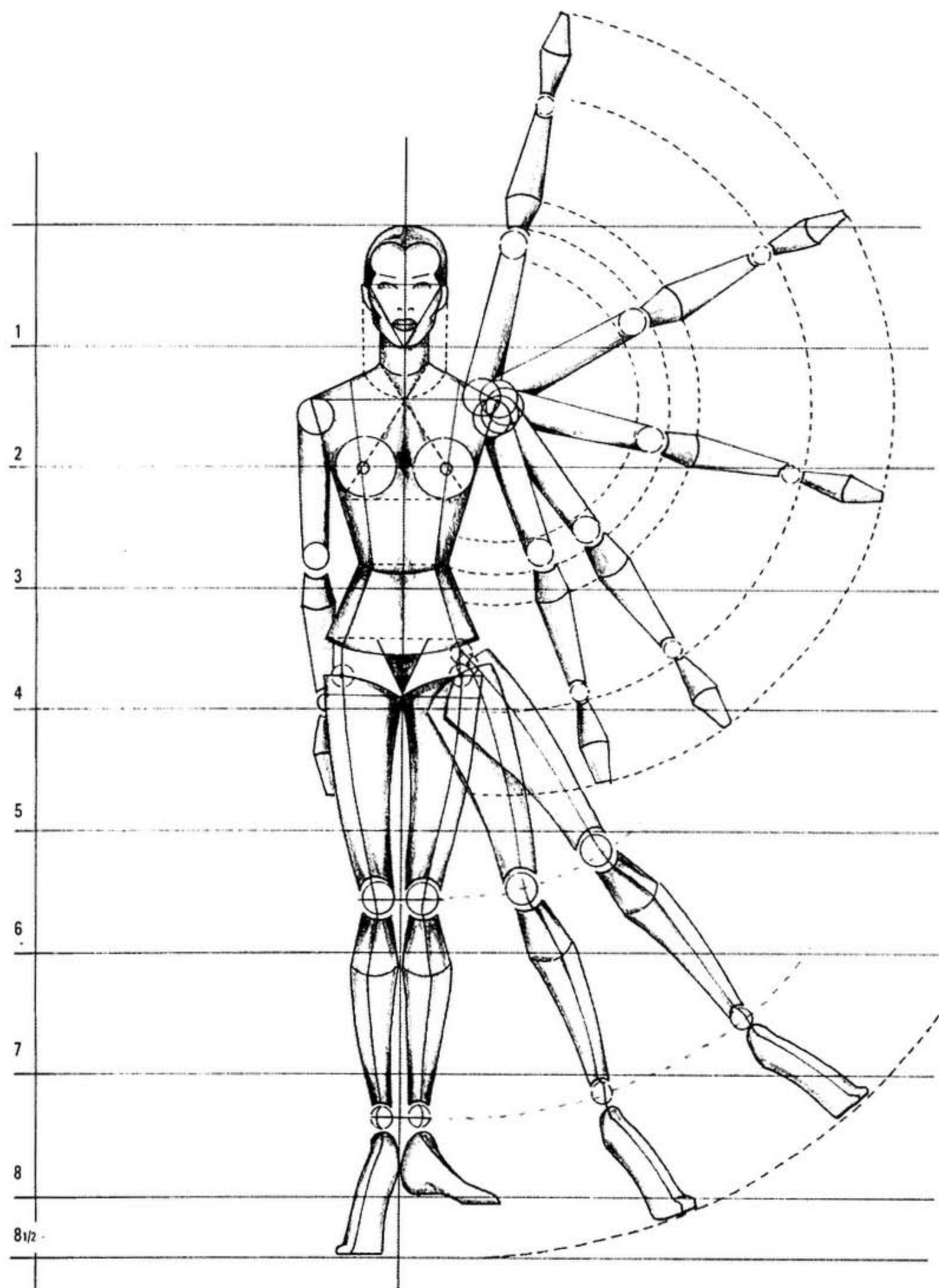
8) Il piede di profilo è lungo quanto un modulo. Dividendo l'altezza in due parti uguali vedremo la testa e il tronco occupare quattro moduli, le gambe estendersi negli altri quattro.

Per "canone" si intende un codice orientativo che stabilisce attraverso regole matematiche le proporzioni ideali del corpo umano dividendolo per settori denominati "moduli".

Fra i tanti canoni studiati nell'antichità, abbiamo scelto quello classico greco perché ritenu-

to il più semplice da applicare e adatto al nostro studio. In questo codice di proporzione, l'altezza della testa è presa come unità di misura, per stabilire tutte le altre suddivisioni, ne risulta che l'altezza totale del corpo, quando è perfettamente eretto, la comprende otto volte. Al fine

di stabilire sin dai primi elementi di studio, un'armoniosa riproduzione della figura femminile consona al linguaggio della moda, è stato necessario modificare leggermente alcuni rapporti proporzionali pur lasciando inalterate le corrispondenze e le divisioni dei moduli.



Canone Moda

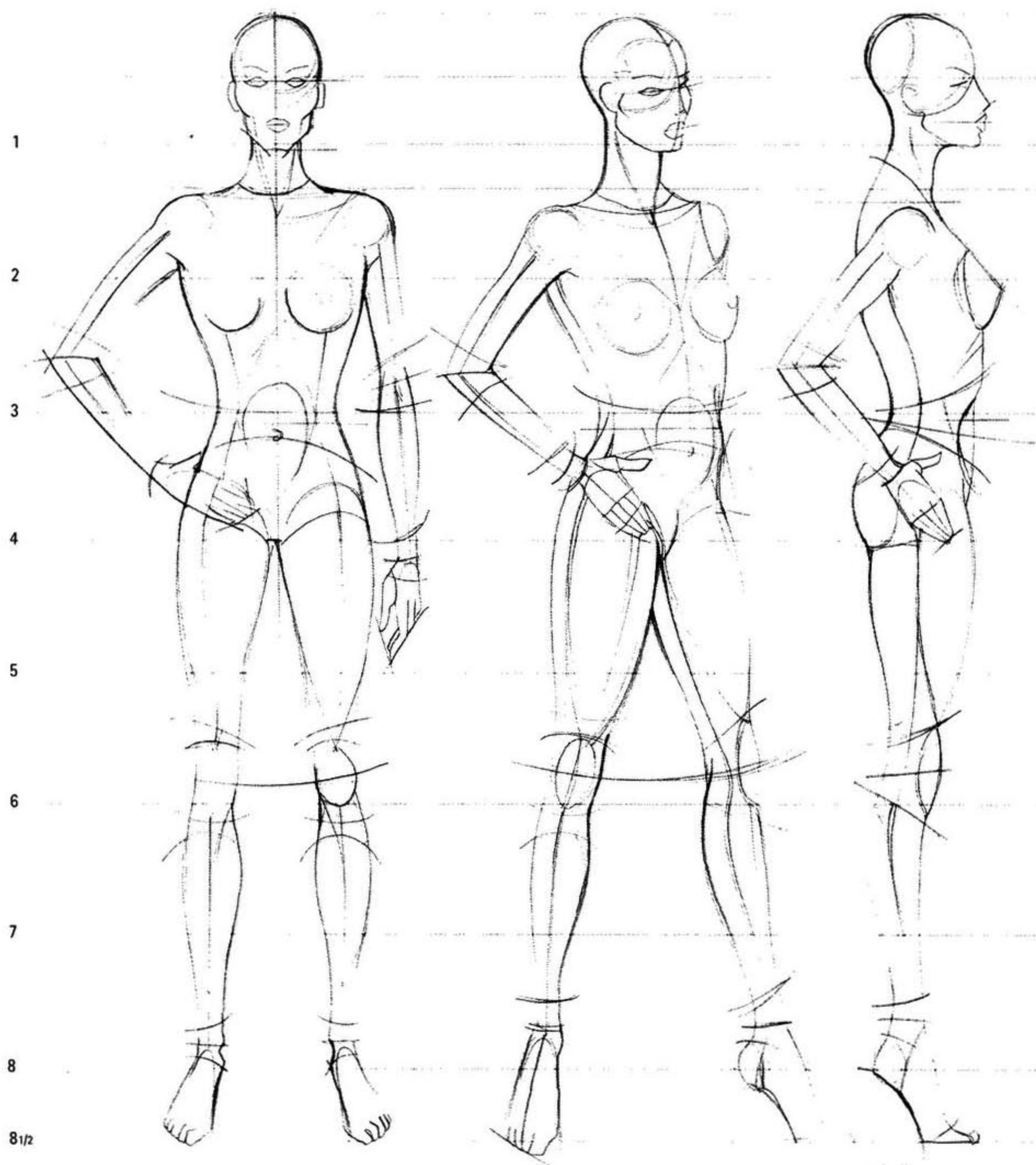
Il grafico schematizza ulteriormente la sagoma in masse geometrizzate, rendendo la figura simile a un robot. Le forme del corpo possono riassumersi in cilindri, (arti superiori e inferiori) tronchi di cono (busto e bacino) e sfere (testa e articolazioni). La rotazione del braccio e della gamba sono ben evidenziate nel movimento di rientranza delle sfere di articolazione. N.B. Le misure del canone servono come orientamento per stabilire le proporzioni ideali, quindi sono rare nella realtà, ma sono indispensabili per comprendere rapporti e corrispondenze di proporzione, atte a una rappresentazione corretta e armoniosa del corpo femminile.

Confrontando i due grafici, si noterà che il "Canone Moda" è più alto di mezzo modulo in quanto il piede ha il dorso molto incurvato per mostrare adeguatamente l'eventuale calzatura. Questa postura particolare è poco realistica, ma dà alla gamba più slancio ed eleganza. Un'altra leggera modifi-

ca è l'innalzamento della vita e del pube con l'accorciamento del tronco e del bacino. In questo modo la gamba risulta ancor più lunga, ma non innaturale. La lunghezza delle braccia è rimasta invariata. Infine per accentuare ancor di più l'altezza, la massa del corpo è stata ulteriormente snellita.

Nel capitolo riguardante la stilizzazione vedrete questo canone rialzato di uno e due moduli, in quanto l'altezza dell'indossatrice è generalmente più elevata di un corpo femminile normale e il disegno del figurino di moda richiede un corpo snello e molto allungato.

FIGURE ROBOTIZZATE IN PROSPETTIVA



Esecuzione del grafico

- Tracciare lateralmente la linea dell'altezza H e dividerla in otto parti uguali, poi le linee guida orizzontali.
- Disegnare l'asse mediano che nella figura frontale e di tergo coincide con la linea dell'altezza.
- Per la costruzione della figura, ini-

ziare dall'ovale della testa, stando attenti a non allargare troppo la distanza tra le tempie poiché questa misura serve per stabilire la larghezza delle spalle.

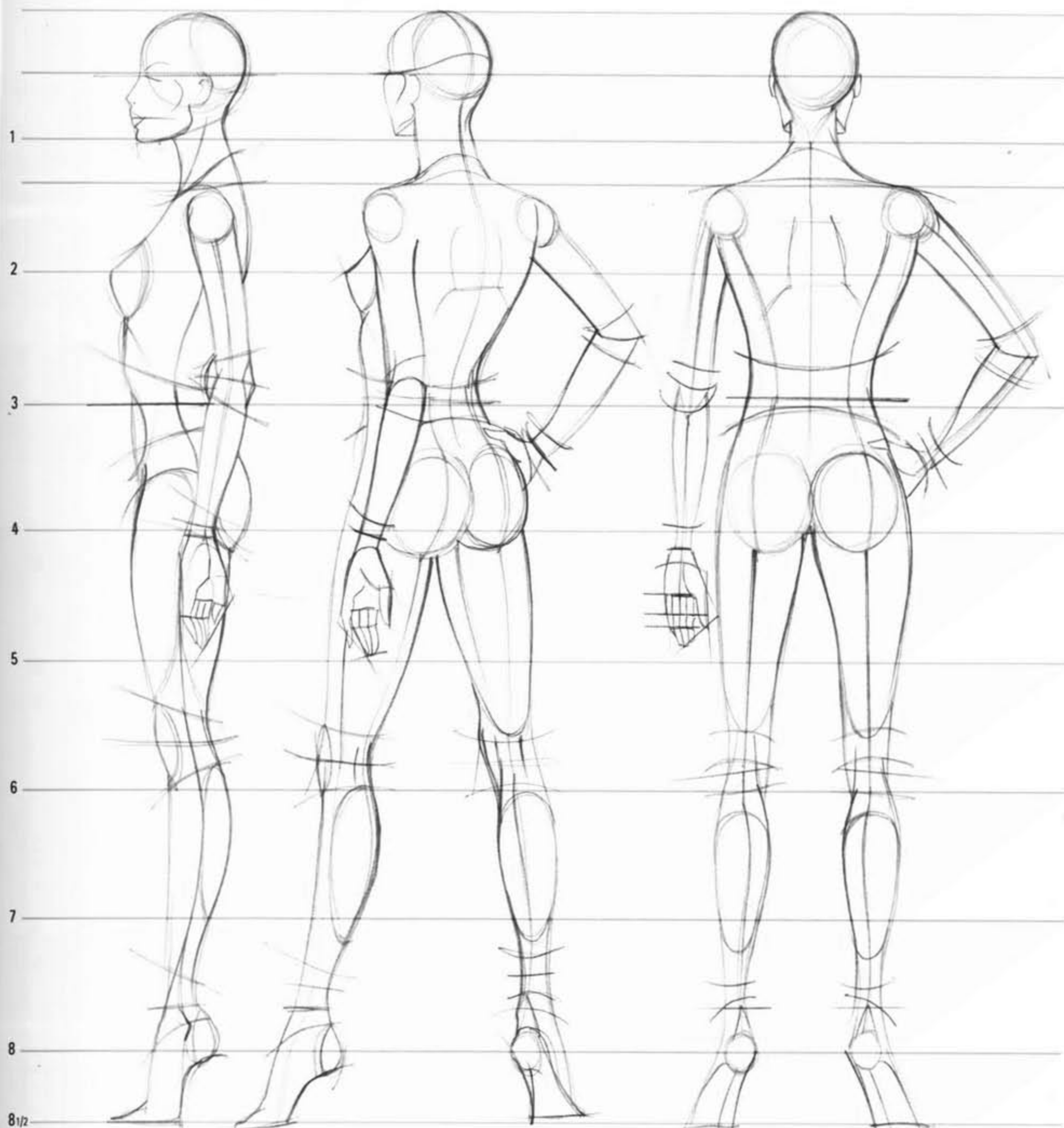
- La misura delle spalle viene riportata nel modulo 4 per tracciare la larghezza del bacino, che è stato un po' rimpicciolito per ottenere una

figura più slanciata.

- Disegnare la massa toracica M.T., il punto vita e la massa pelvica o bacino M.P.
 - Infine tracciare la struttura degli arti superiori e inferiori come vedete nel grafico, prestando molta attenzione ai punti di snodo.
- I disegni in successione, mostra-

Lo schema mostra il corpo femminile "robotizzato" visualizzato nelle pose fisse principali. Sono posture statiche e rigide, molto

semplificate nei lineamenti per meglio individuare la massa corporea e le corrispondenze proporzionali singole e complesse.



no il corpo mentre ruota su se stesso, ogni zona di un'immagine è allineata con la successiva evidenziando nelle prospettive fondamentali le caratteristiche anatomiche salienti.

In sintesi

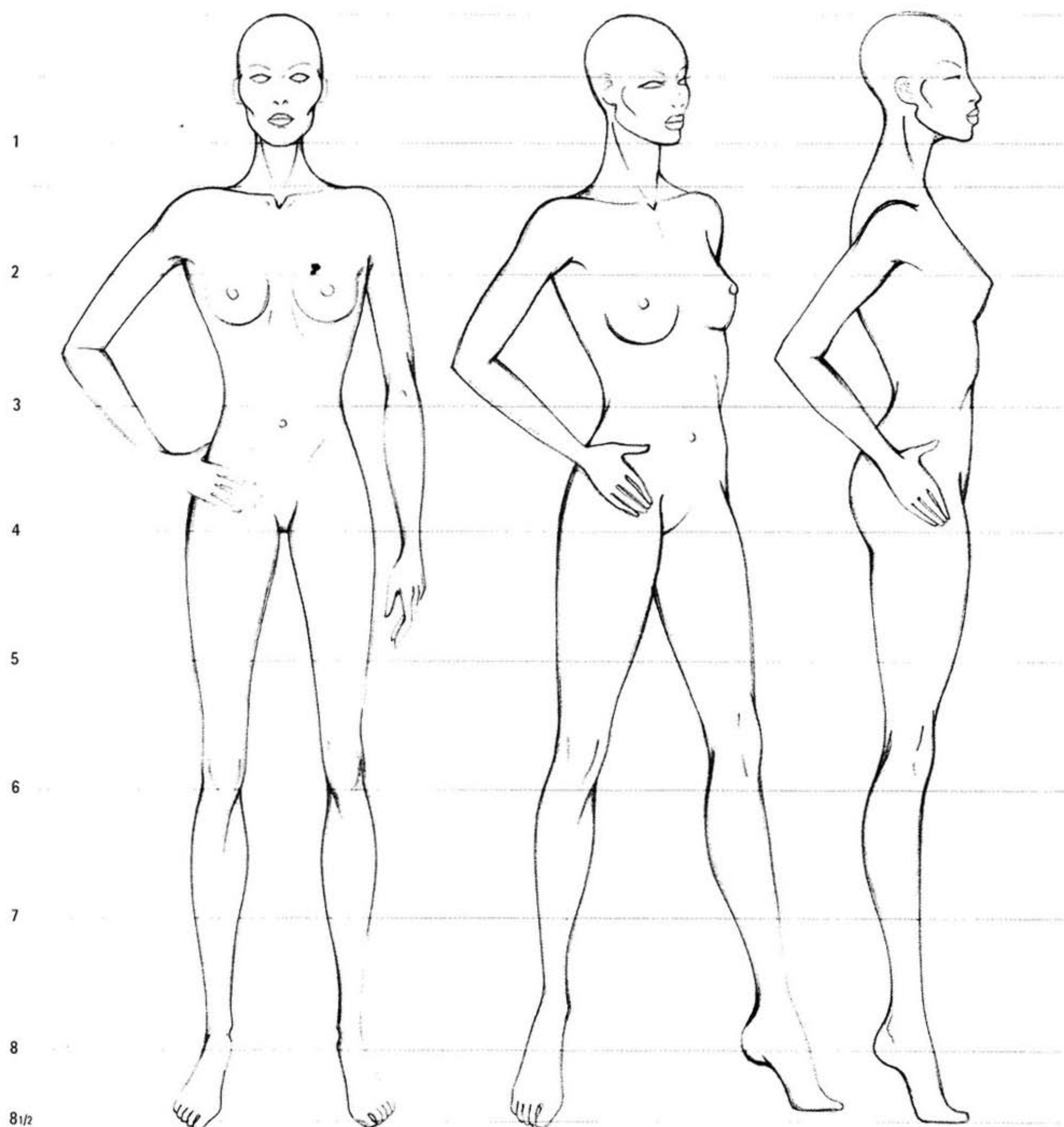
Osservando i vari grafici stabiliremo che ogni modulo comprende:

- 1) La testa;
- 2) Il collo e le spalle;
- 3) Il seno, la parte inferiore del torace e la vita;
- 4) Il bacino e il pube;
- 5) La parte centrale delle cosce;
- 6) La parte terminale delle cosce, il ginocchio;
- 7) La parte centrale della gamba e

- il polpaccio;
- 8) L'estremità della gamba, la caviglia e il piede;
- 8.1/2) Il piede esteso in avanti.

Esercizio

Riprodurre fedelmente i disegni dei canoni proposti ed eseguirli in un secondo momento a memoria.



Questo è lo stesso grafico precedente solo che la figura è stata resa più plastica e simile al vero. Notate come tutte le corrispondenze strutturali sono state perfettamente riportate negli allineamenti orizzontali e come il corpo

mostri la sua mutevole e particolare anatomia mano a mano che ruota su se stesso. Riflettete su queste caratteristiche, osservate ogni dettaglio, questi primi insegnamenti sono d'importanza fondamentale e non sono sostituibi-

li con gli altri successivi. Esercitatevi nella copia ripetutamente in quanto la vostra abilità nel disegno, si svilupperà solo dopo che avrete assimilato queste regole matematiche del canone proporzionale.

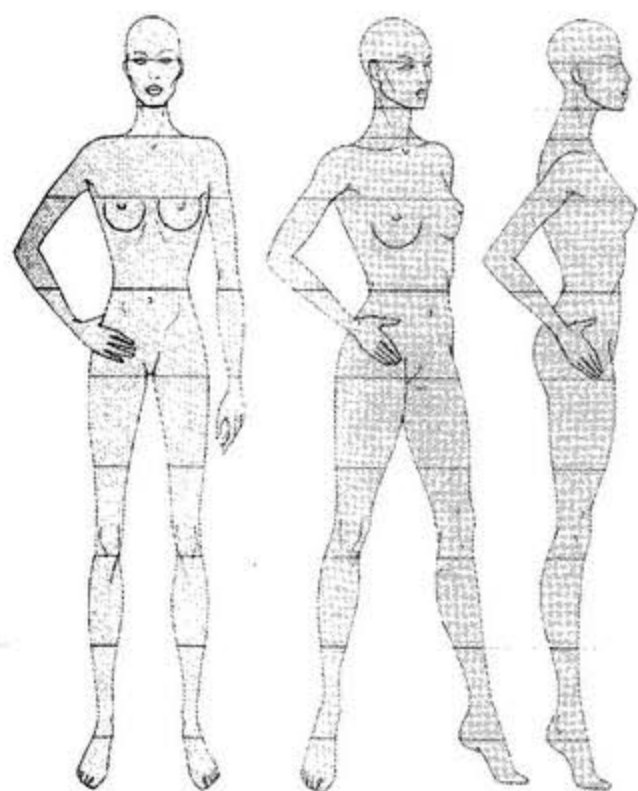
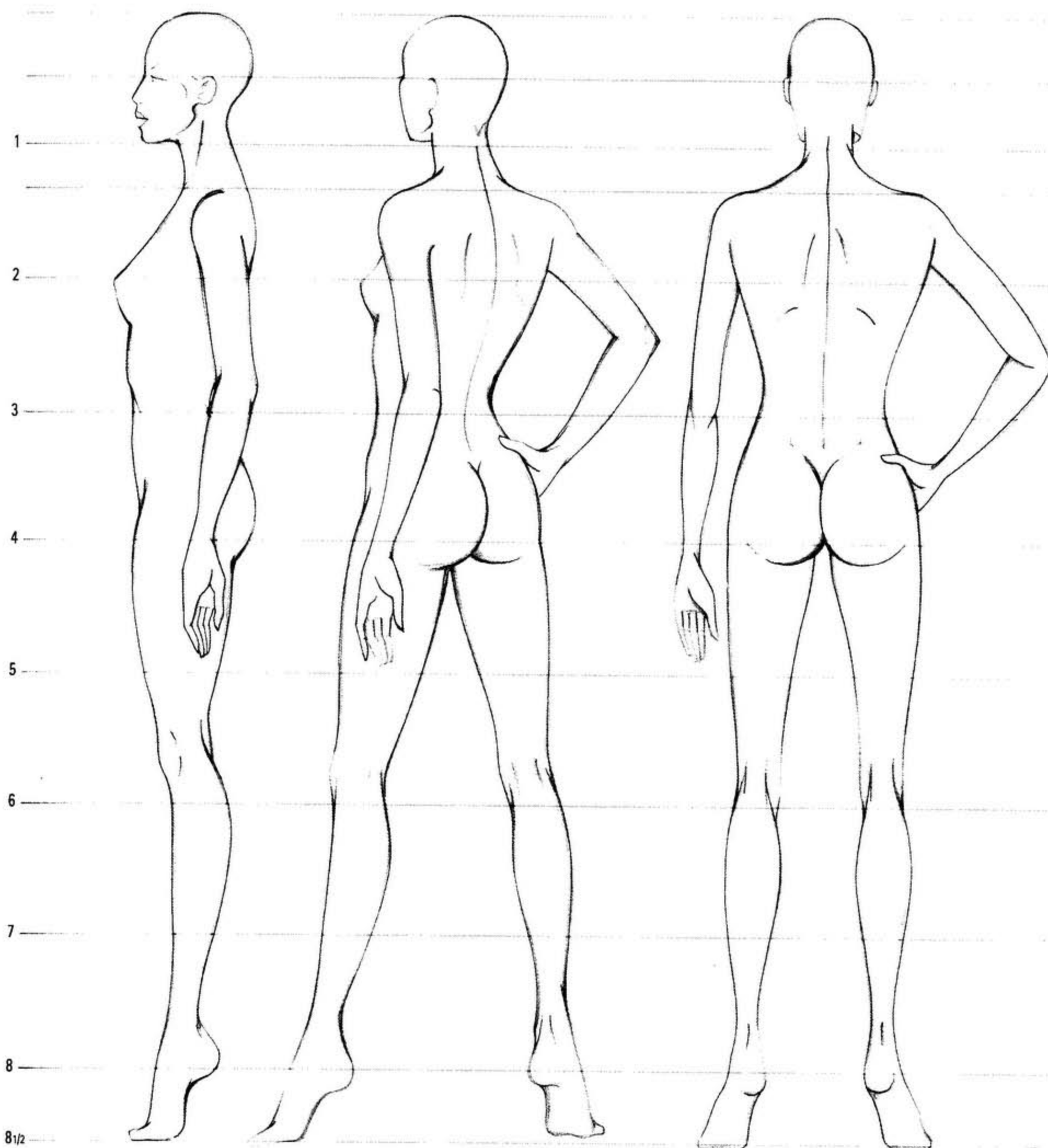
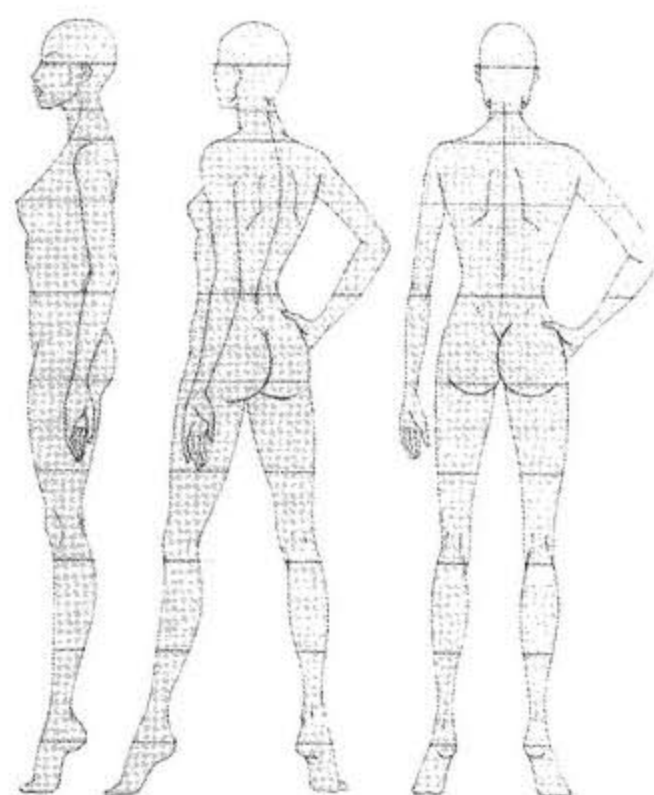
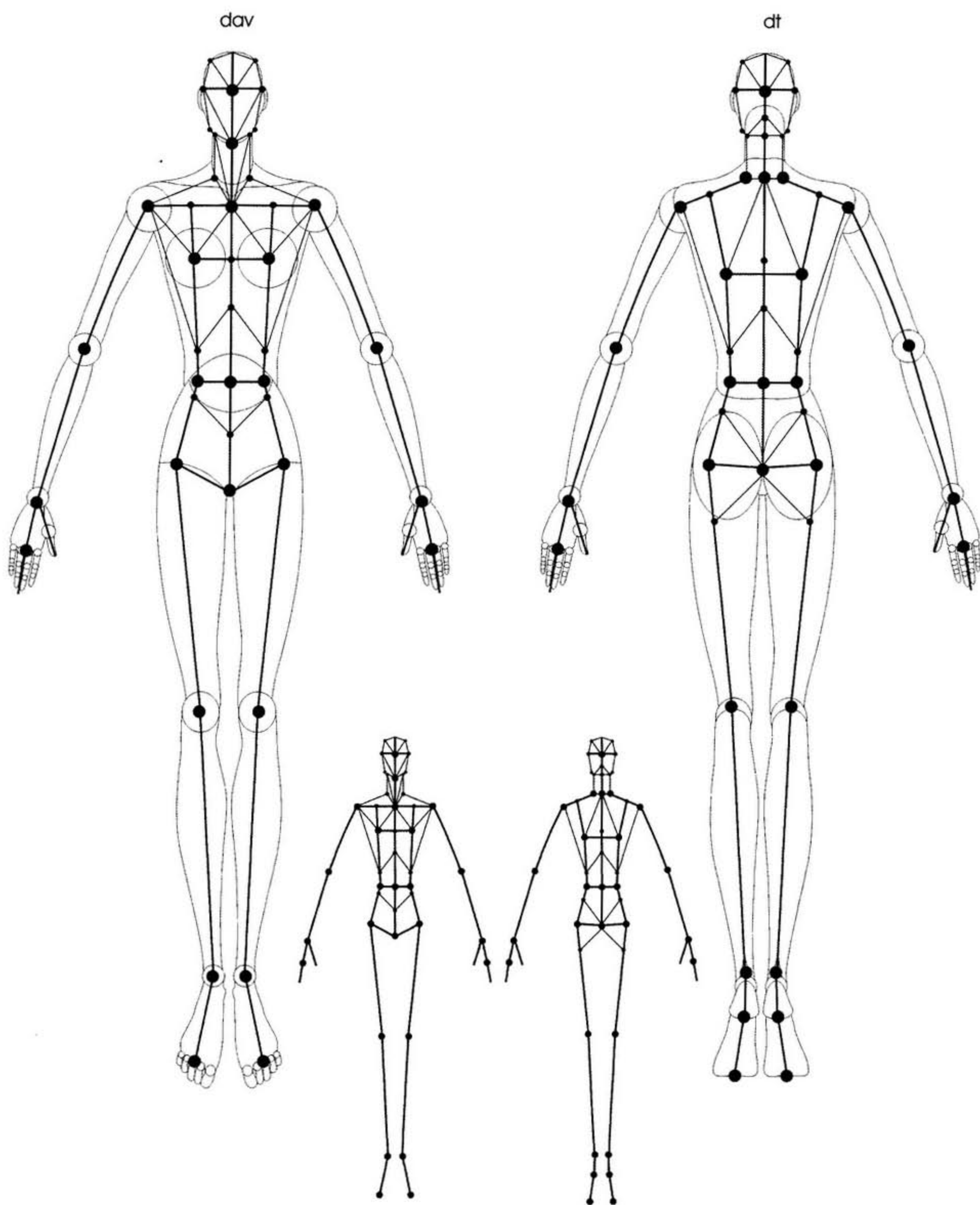


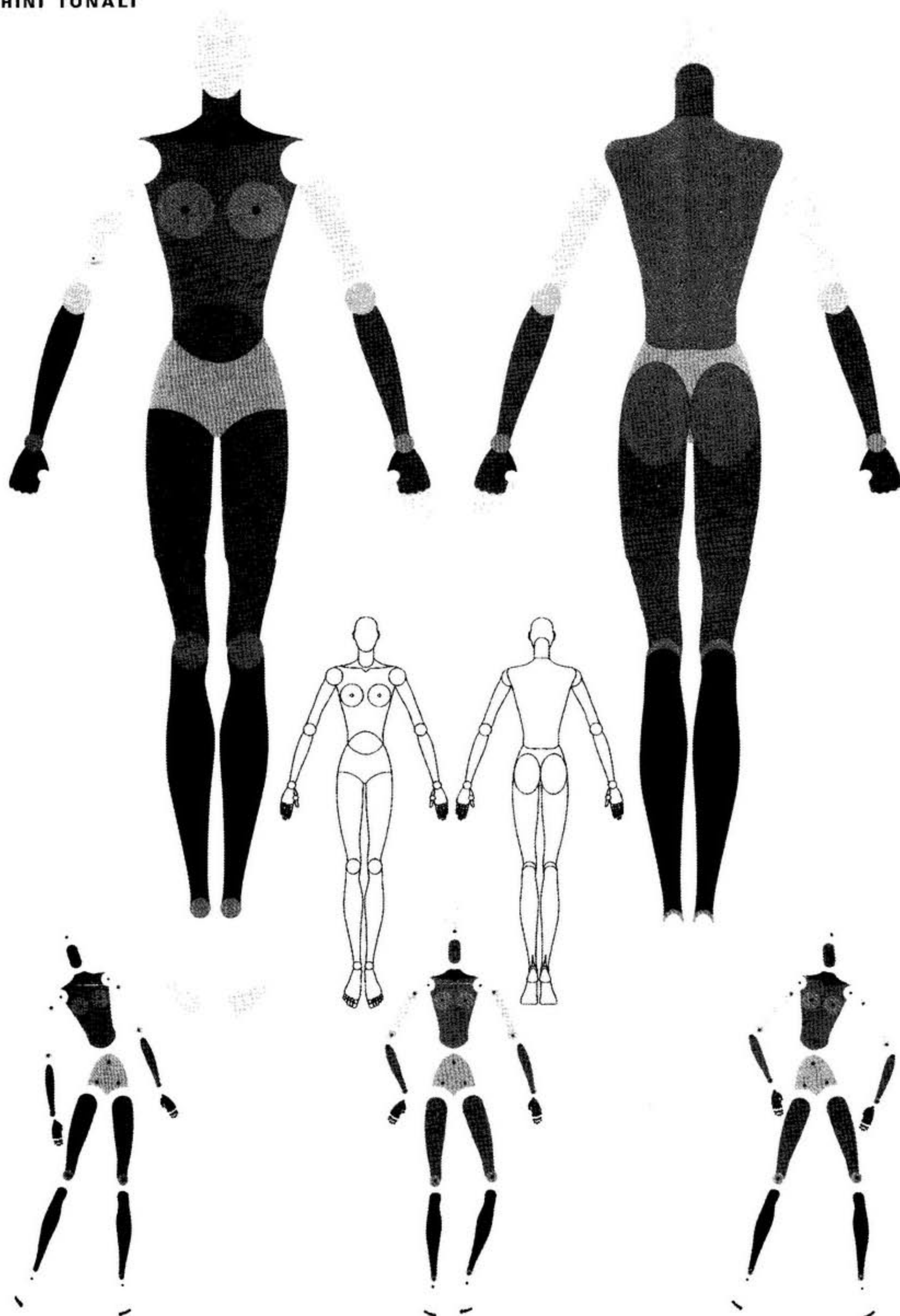
Figure plastiche
evidenziate da
retino in sei
prospettive.





Questi grafici mostrano la figura statica nelle due prospettive fondamentali, sono stati tracciati i punti di snodo e lo schema interno per meglio consentire una ri-

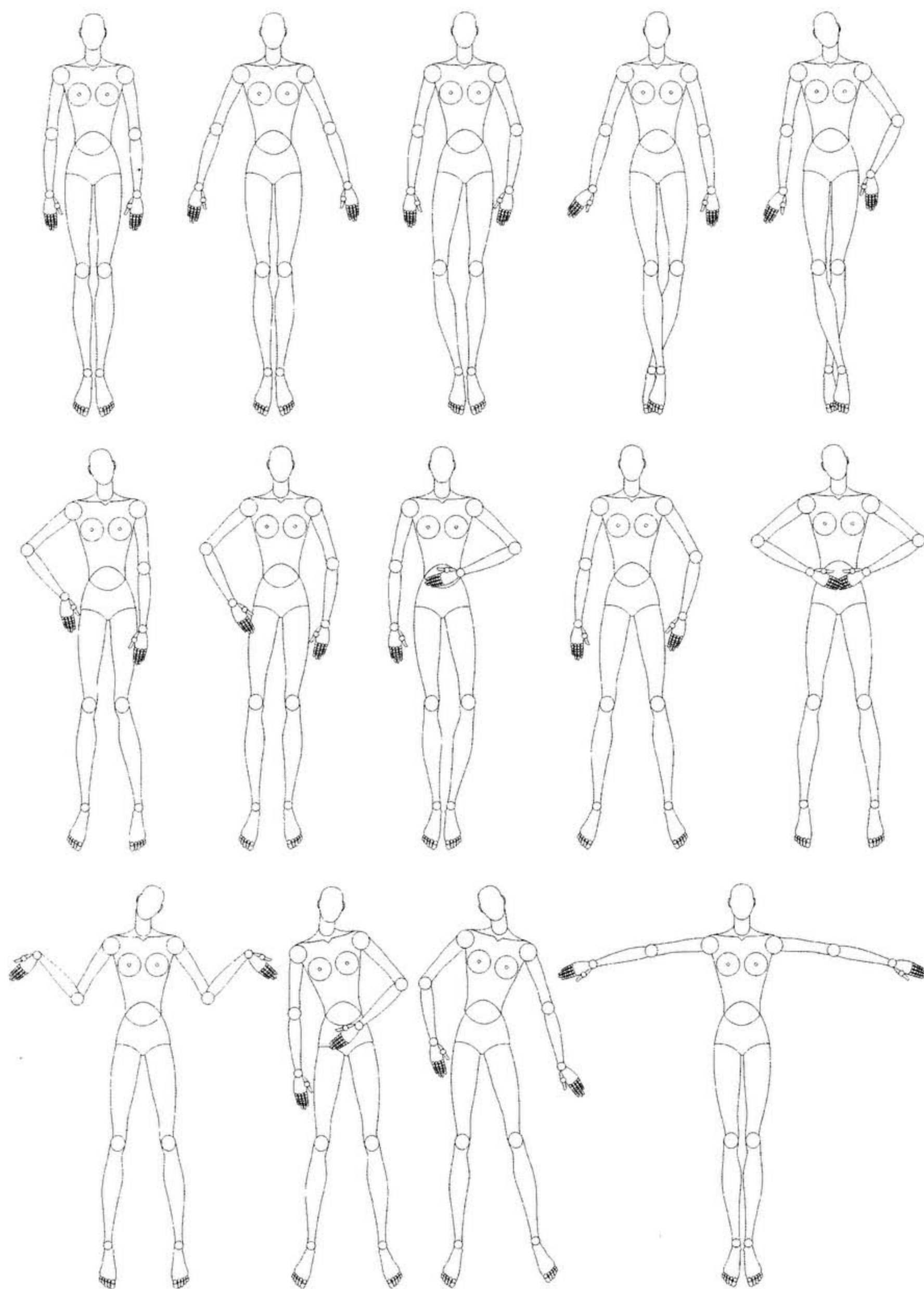
flessione più mirata all'osservazione critica della massa toracica e della massa pelvica. I due schemi piccoli evidenziano la struttura a filo e i raccordi principali.



I manichini tonali visualizzano le varie parti anatomiche che sono state smembrate nelle immagini piccole per darvi la possibilità di costruire, con cartoncini dei vari colori, una sagoma di varie dimensioni che può essere utilizza-

ta per ricalcare le varie pose che otterrete con lo spostamento del busto e degli arti, come vedete nella pagina successiva. È un esercizio molto divertente e proficuo, vi insegnerà a prendere confidenza con il corpo e la sua cinetica.

REPERTORIO DI POSE STATICHE E DINAMICHE DEL MANICHINO

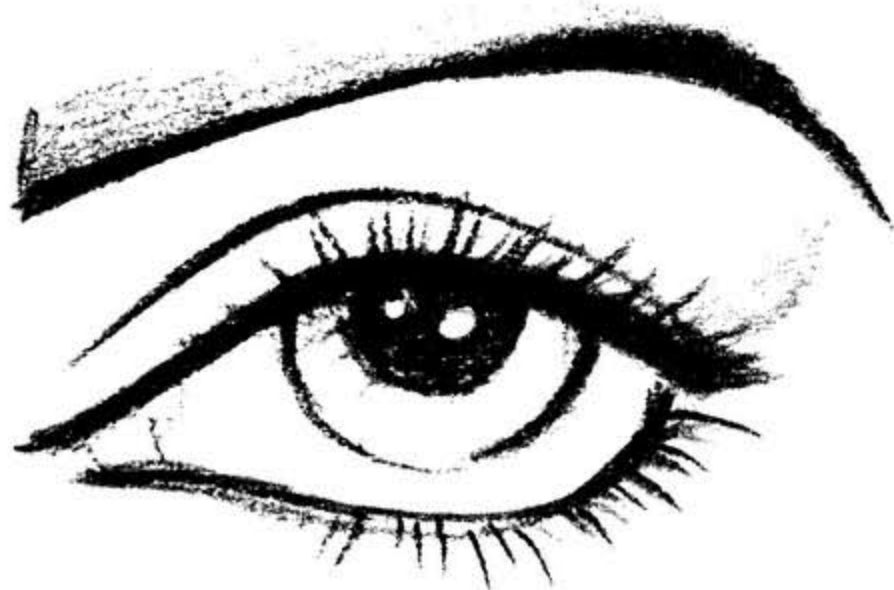


Nella vostra riproduzione, prestate molta attenzione agli schemi analitici tramite i quali compren-

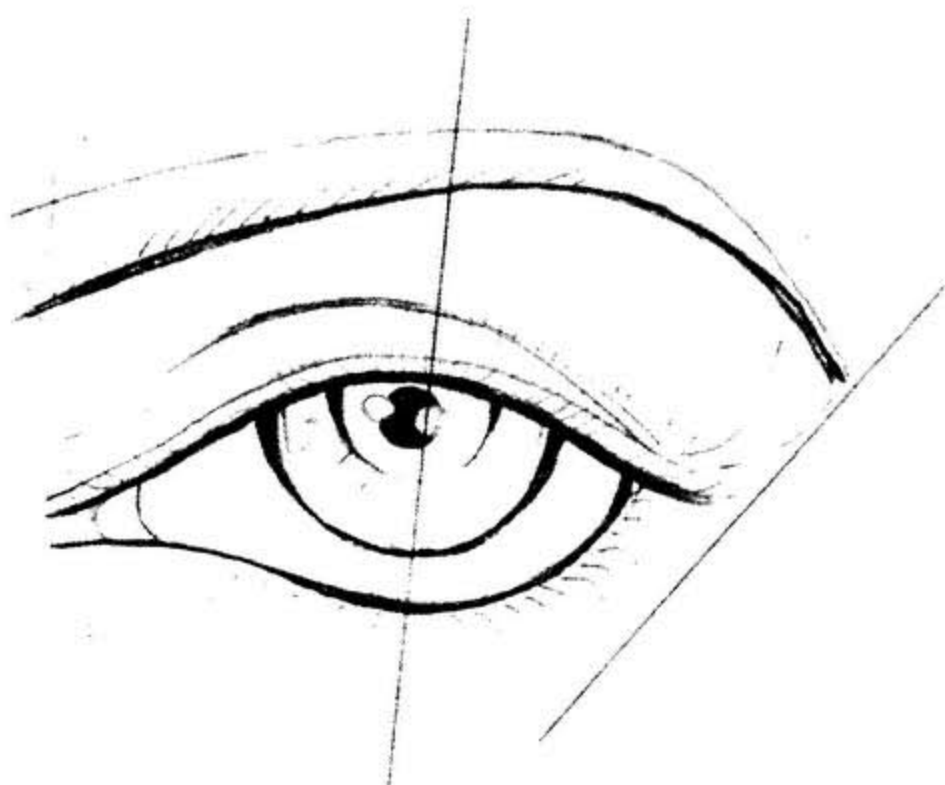
derete i movimenti e le proporzioni interne al corpo.



Nel primo disegno l'occhio è simile al vero, marcato con le ombre più scure e le mezze ombre.



Il secondo occhio è più sintetico essendo state tolte le mezze ombre.



Il terzo occhio è più stilizzato e dalla forma più grafica.

Dall'analisi del corpo umano nel canone greco e canone moda, passiamo a esaminare tutte le singole componenti morfologiche iniziando dai dettagli del volto.

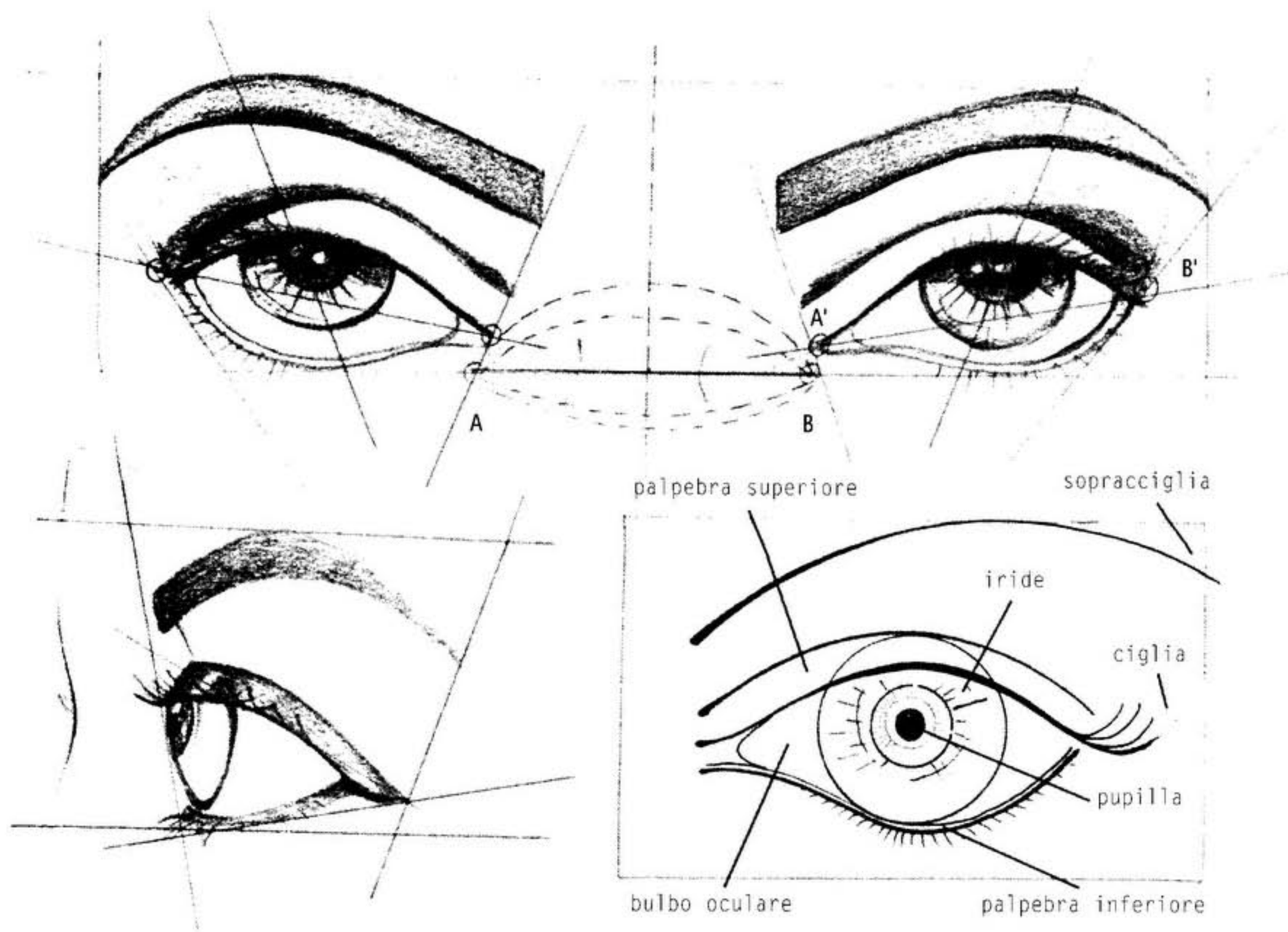
Gli occhi rappresentano la parte più emotiva del viso poiché assumono un'infinità di espressioni atte a comunicare i sentimenti più vari.

In un volto, lo sguardo è sicuramente la parte più importante e disegnando un figurino di moda, anche stilizzato è sempre consigliato di eseguirlo completo poiché senza occhi lo si priverebbe dell'anima.

Esercitatevi a riprodurre varie espressioni dando luce allo sguardo.

Tecnicamente l'effetto "luce" si ottiene lasciando dentro l'iride e nella pupilla dei piccoli cerchi bianchi, mentre si marcherà maggiormente l'ombra che la palpebra superiore proietta all'interno dell'occhio.

ANALISI DI PROPORZIONE



Dal punto di vista anatomico l'occhio è formato dal bulbo oculare perfettamente sferico entro il quale troviamo l'iride di vari colori e la pupilla.

L'occhio è protetto dalla palpebra superiore, più grossa ed estesa e dalla palpebra inferiore, più sottile.

L'occhio visto di fronte ha una forma a mandorla mentre di profilo assume un aspetto triangolare.

La distanza tra un occhio e l'altro corrisponde alla lunghezza di uno di essi ($AB=A'B'$).

Ornamento importante degli occhi sono le ciglia e le sopracciglia che, a seconda della forma e lunghezza, conferiscono profondità allo sguardo.

Per una corretta riproduzione grafica, marcate maggiormente la linea interna della palpebra superiore e proiettate una leggera ombra sull'iride come vedete nei disegni corrispondenti.

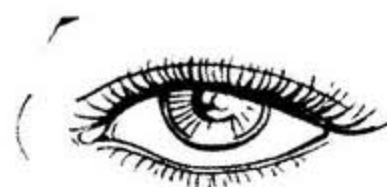
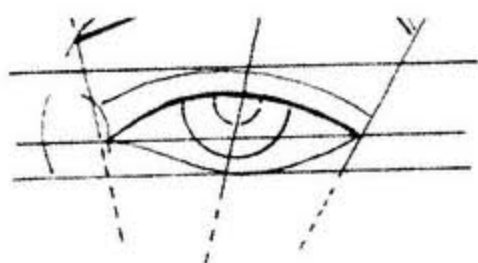




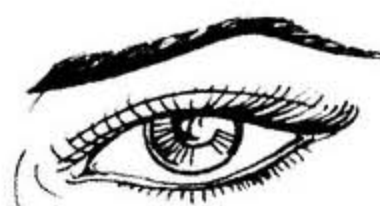
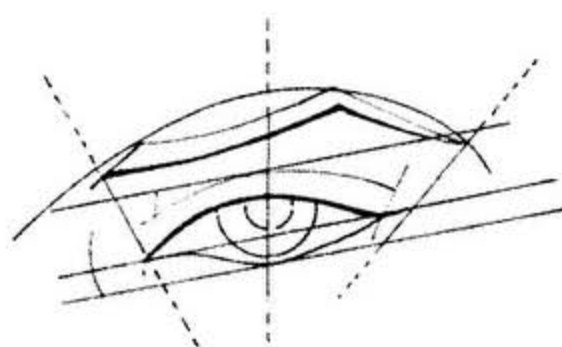
A

B

C



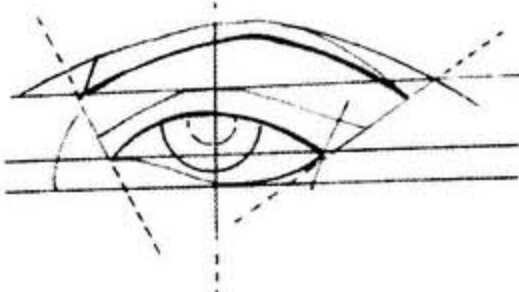
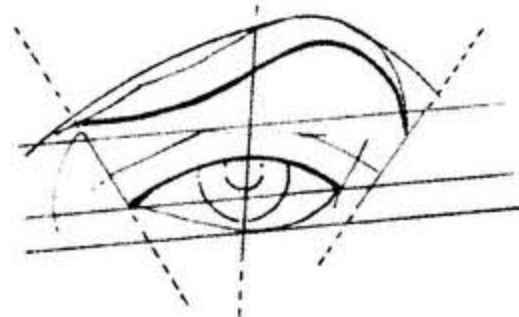
I grafici evidenziano il passaggio tra l'occhio ripreso dal vero, la sua analisi geometrizzata e la seguente stilizzazione.

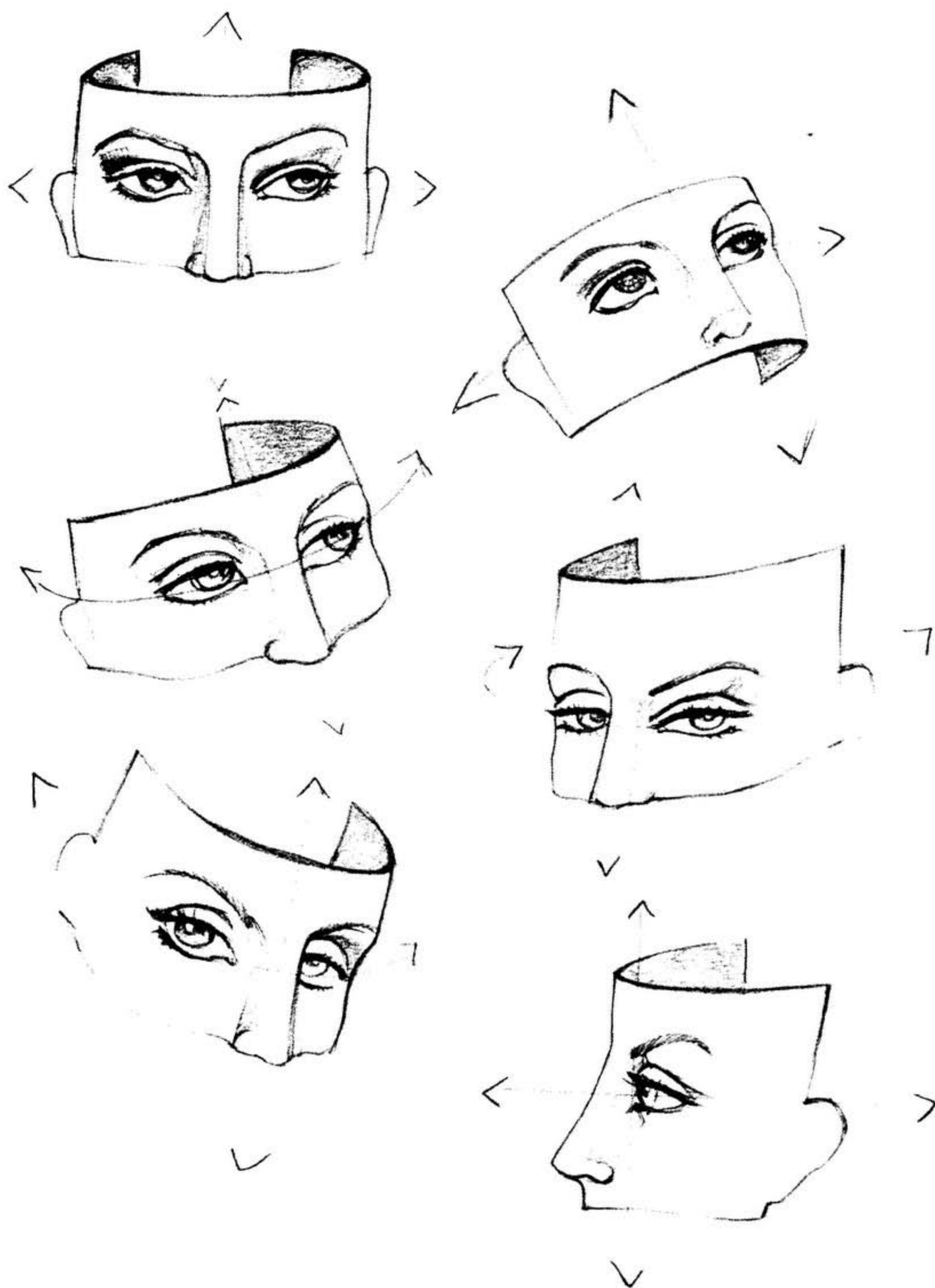


A - Rappresentazione dell'occhio reale eseguito a chiaroscuro a matita 2B.

B - Analisi strutturale dell'occhio eseguita con marker 0.05.

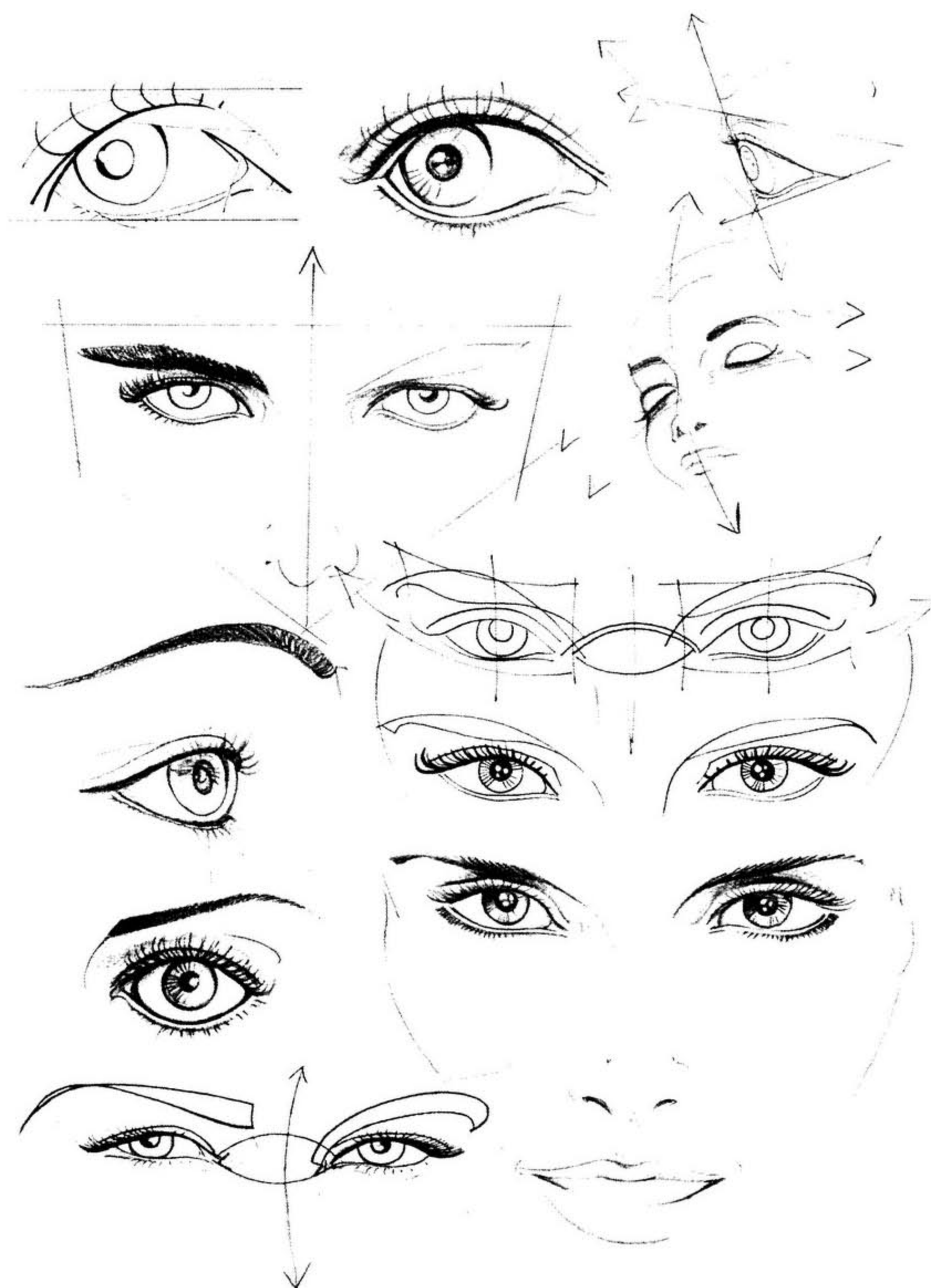
C - Disegno stilizzato dell'occhio eseguito con marker 02.





Il volto in questi grafici è stato ridotto a forma di "maschera" cilindrica al fine di evidenziare la posizione che gli occhi assumo-

no nelle varie prospettive. Gli assi verticali e orizzontali sottolineano il corretto allineamento dei bulbi oculari in ogni spostamento.



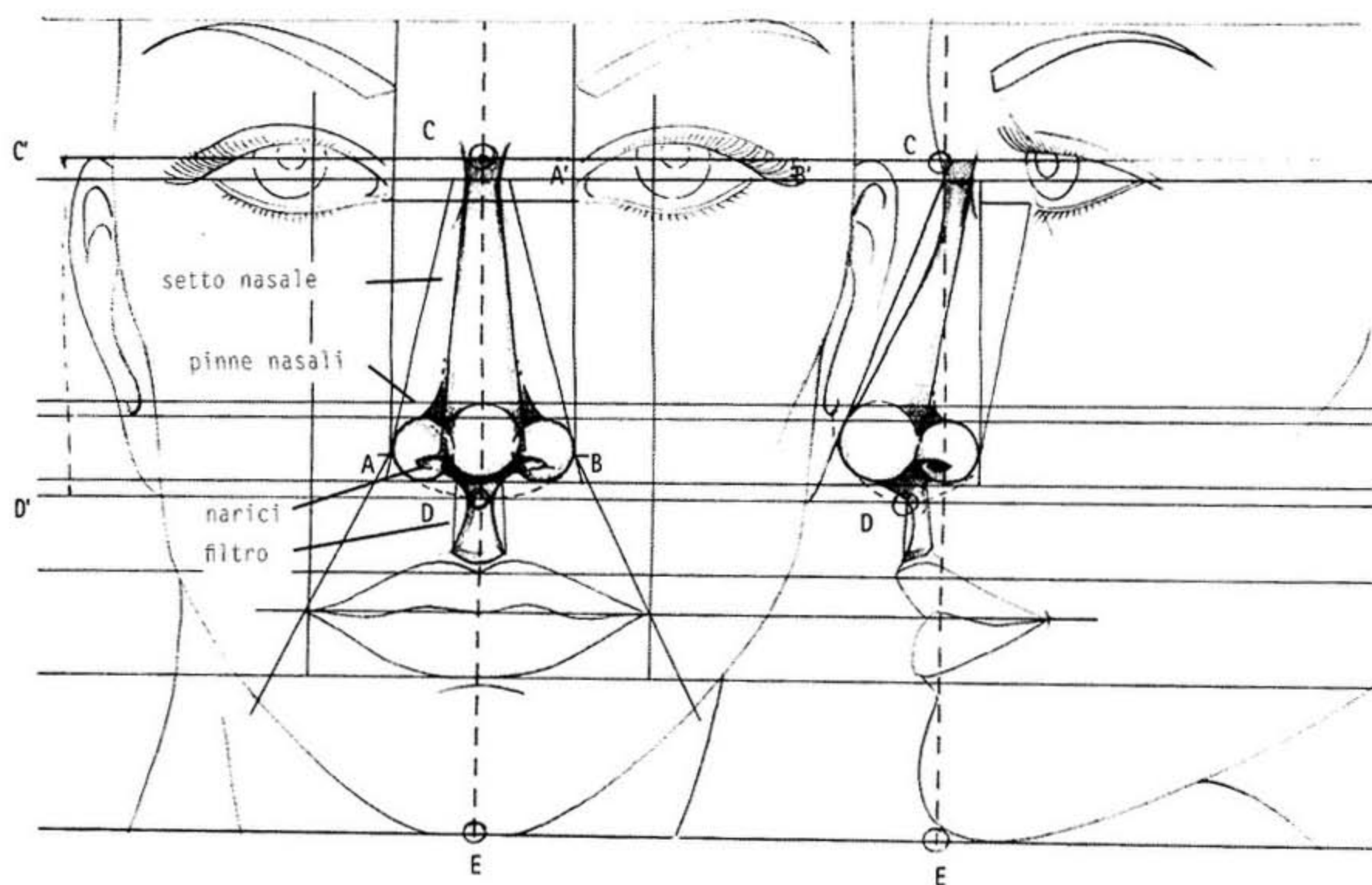
Esercizi

1) Ripetere i disegni del libro a mano libera.

2) Copiare una serie di occhi dal vero o da riviste di moda evidenziandone lo schema strutturale.

IL NASO

ANALISI DI PROPORZIONE

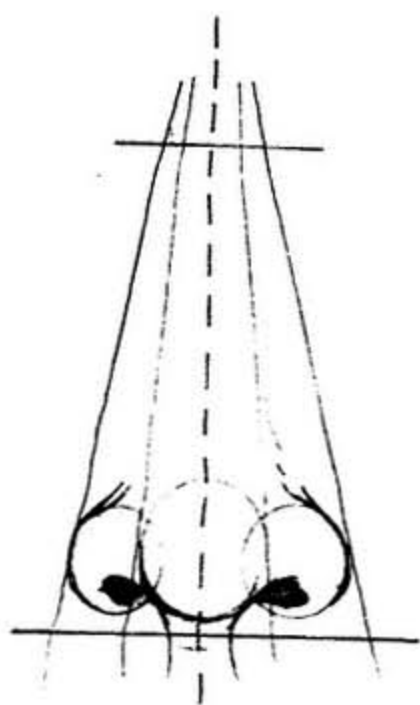


Nella testa, il naso è la parte anatomica più sporgente, ogni volto ha un naso diverso che gli conferisce un aspetto a volte determinante. Per questa analisi di proporzione si sceglierà un naso ben proporzionato anche se generico nella forma. Per un'esatta rappresentazione frontale racchiuderemo il naso in un trapezio allungato alla cui base tratteremo tre sfere di cui

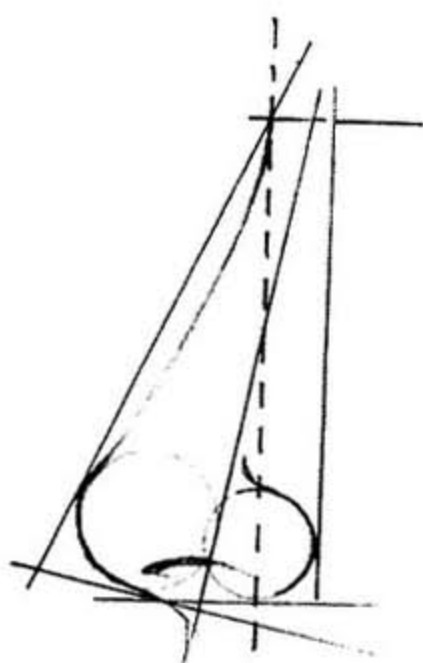
una centrale più grande e due laterali più ridotte. La lunghezza del naso, dalla sua radice alla sua base, corrisponde più o meno all'altezza delle orecchie e la distanza delle "pinne nasali" equivale alla larghezza di un occhio ($AB=A'B'$). Il naso è composto dal setto nasale, pinne nasali e narici. È collegato alla bocca dal "filtro" o "solco nasale" (D) che visto di pro-

filo corrisponde all'incavo sottostante la base del naso. Di profilo l'incavo della radice del naso è sulla stessa linea dell'incavo sottostante il labbro inferiore (CE). In un volto dai lineamenti regolari, l'altezza del naso è uguale a quella tra la sua base e il mento ($CD=DE$).

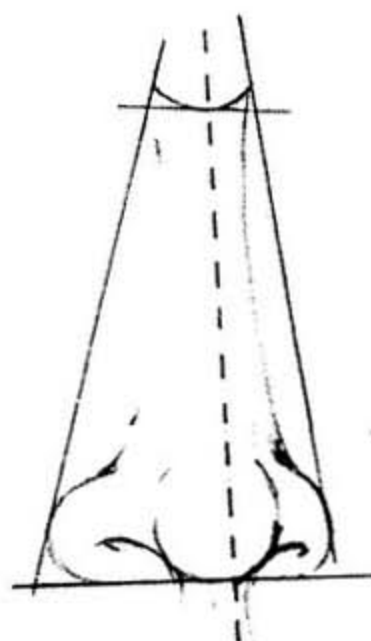
Naso in diverse prospettive.



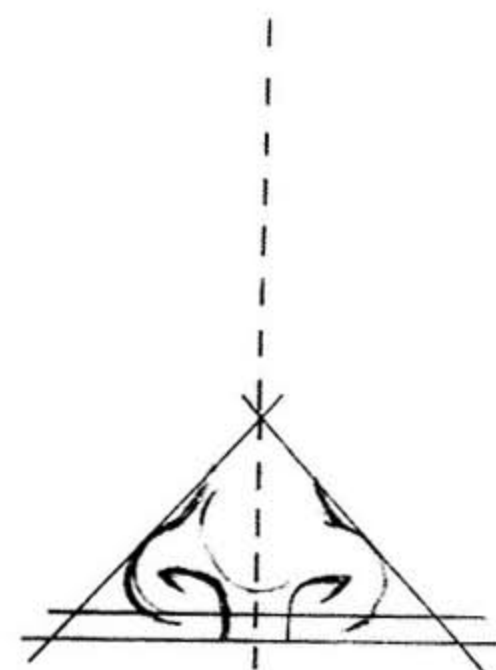
visione frontale



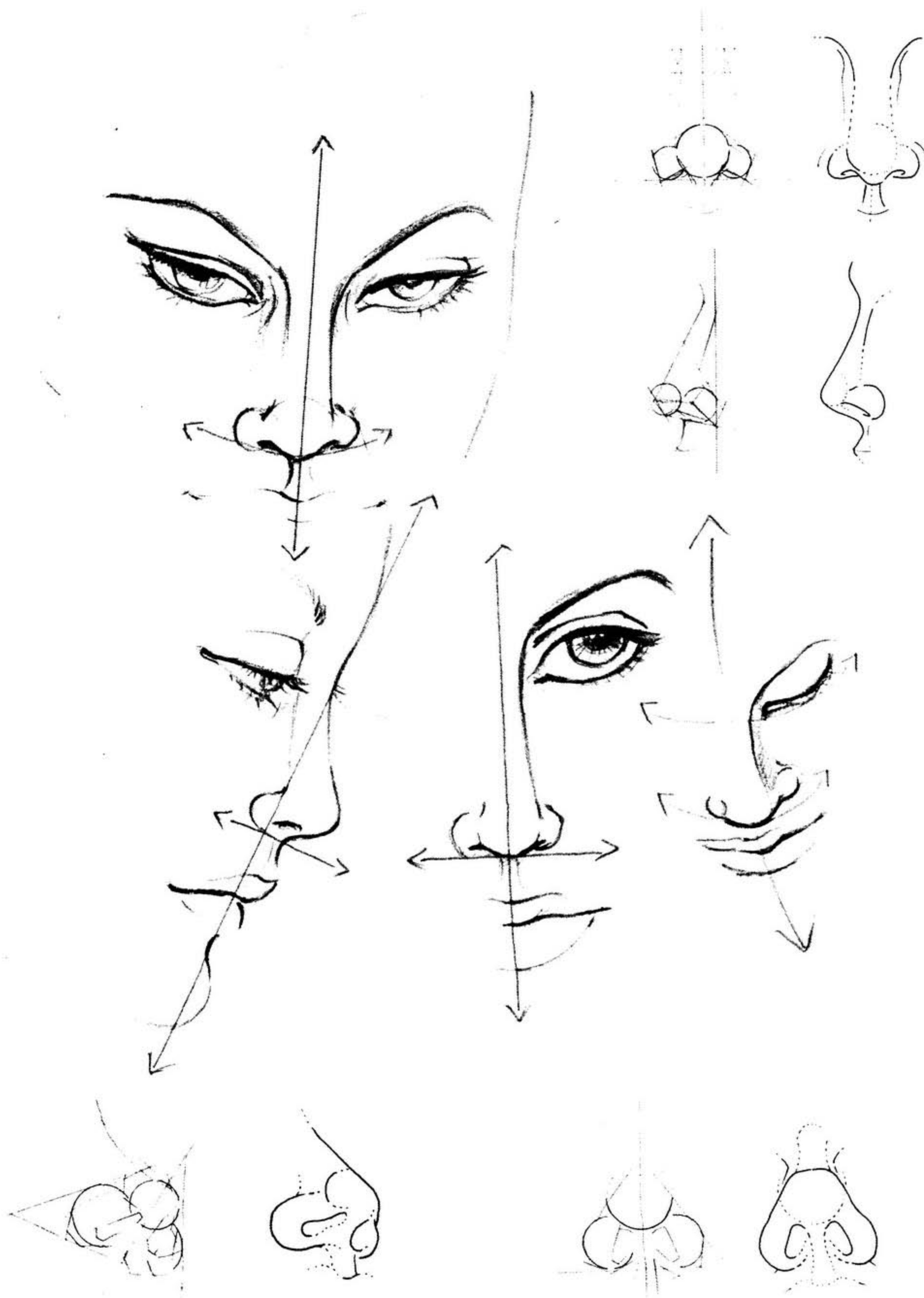
visione laterale



visione di scorcio



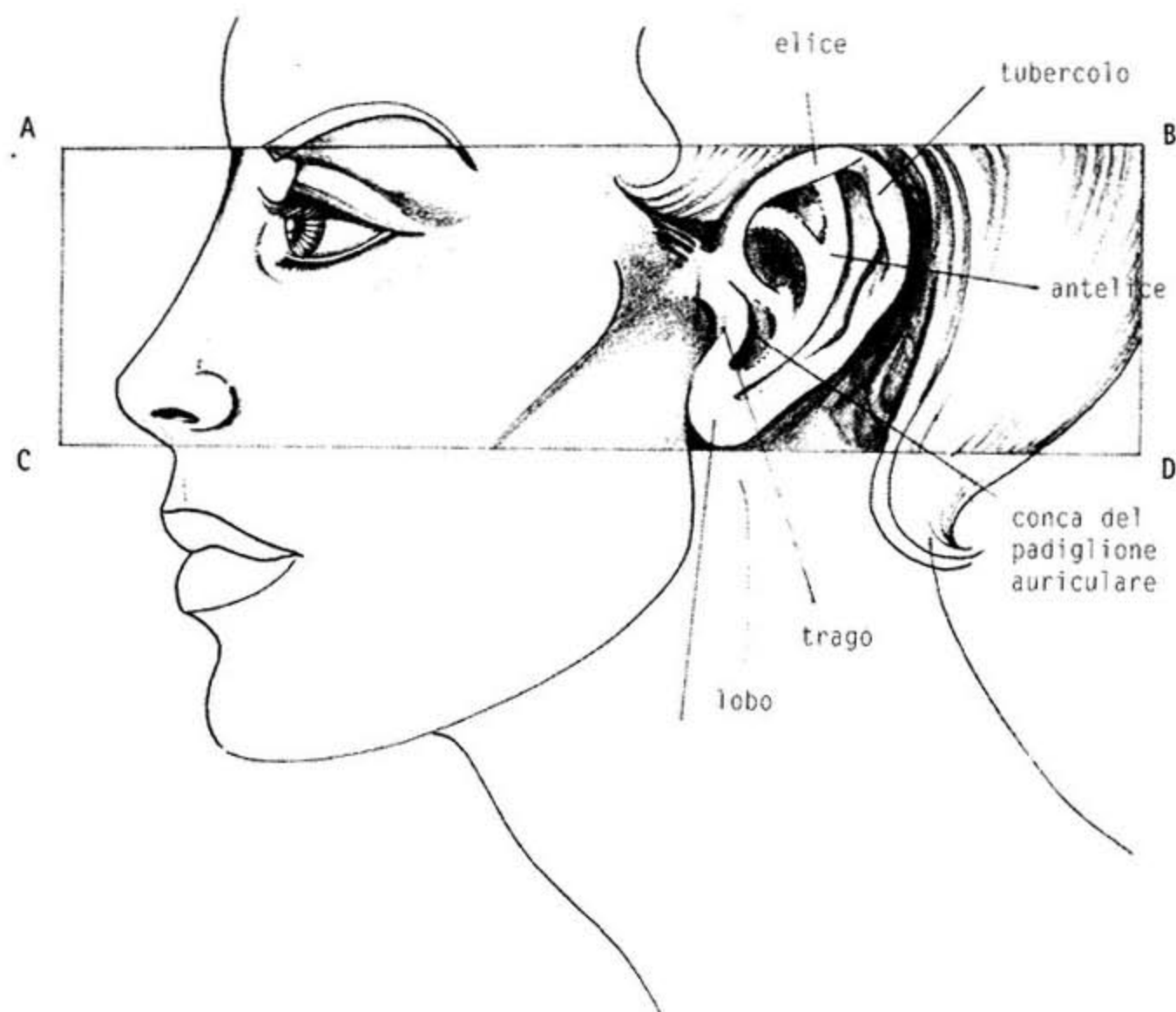
visione dal basso verso l'alto





L'ORECCHIO

ANALISI E STRUTTURA

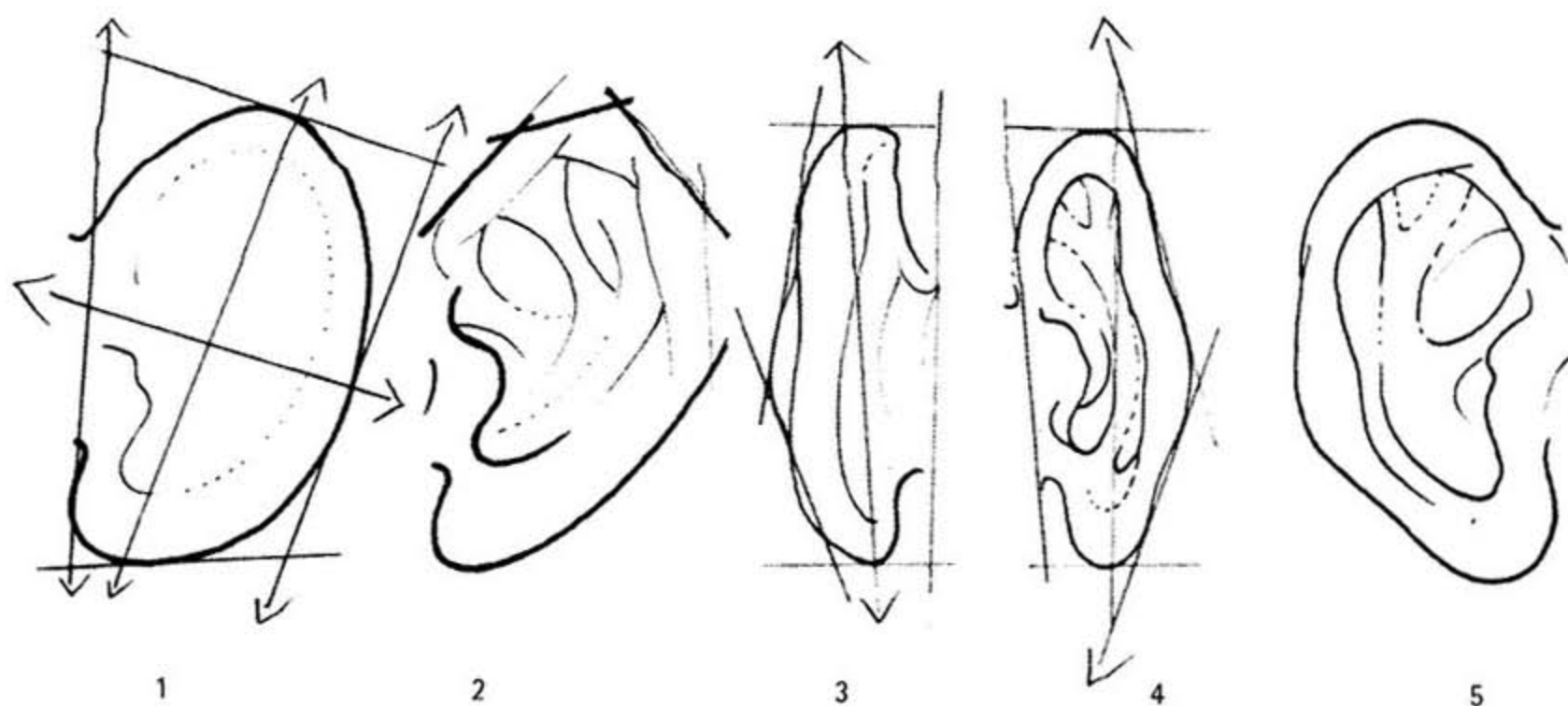


L'orecchio esternamente ha la forma di una conchiglia o di una C. Strutturalmente è formato da un bordo esterno detto "elice", uno interno detto "antelice", una base inferiore più morbida chiamata "lobo", una sporgenza che protegge l'interno dell'orecchio detto "trago", dal "tubercolo" che è un piccolo rigonfiamento sulla

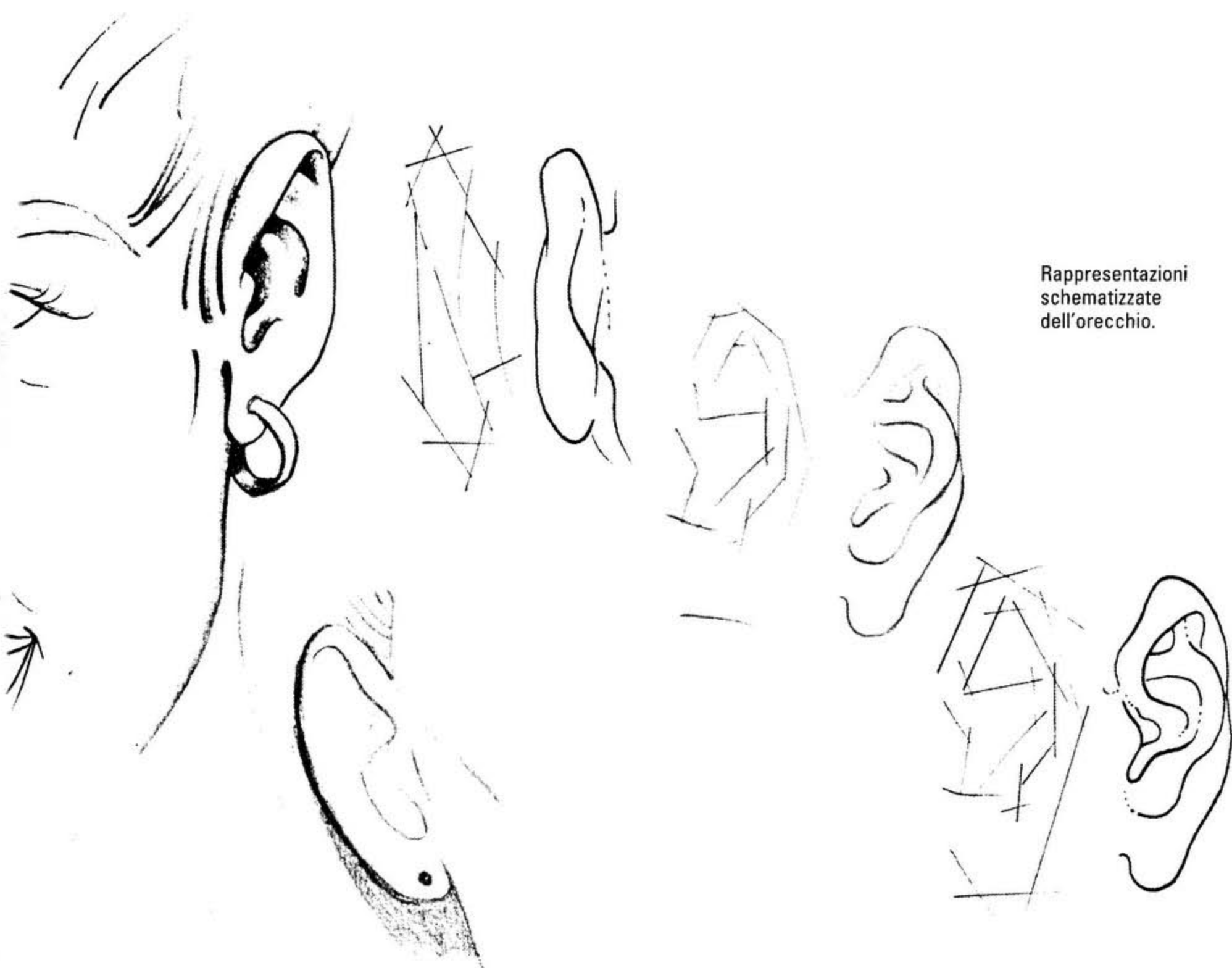
curva dell'elice ed in ultimo dalla "conca" del padiglione auricolare. L'altezza dell'orecchio corrisponde a quella del naso. Il segmento superiore di comparazione AB allinea l'incavo del naso, la palpebra superiore e il vertice dell'orecchio, quello inferiore CD allinea la base del naso con la base dell'orecchio.

Sequenze grafiche

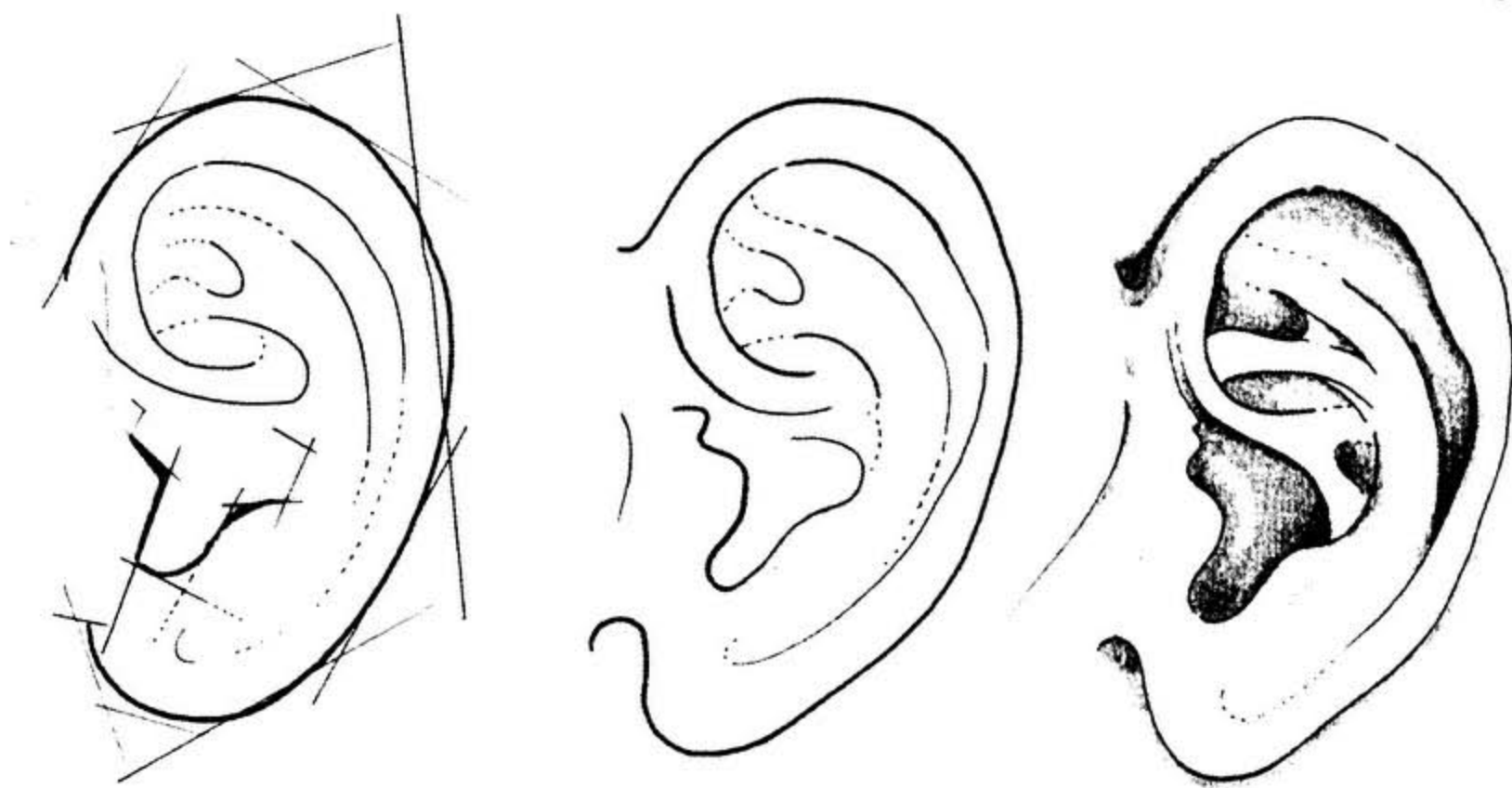
- 1 - Forma schematizzata dell'orecchio
- 2 - Abbozzo della massa
- 3 - Visione posteriore
- 4 - Prospettiva di tre quarti
- 5 - Profilo sinistro



Rappresentazioni
schematizzate
dell'orecchio.



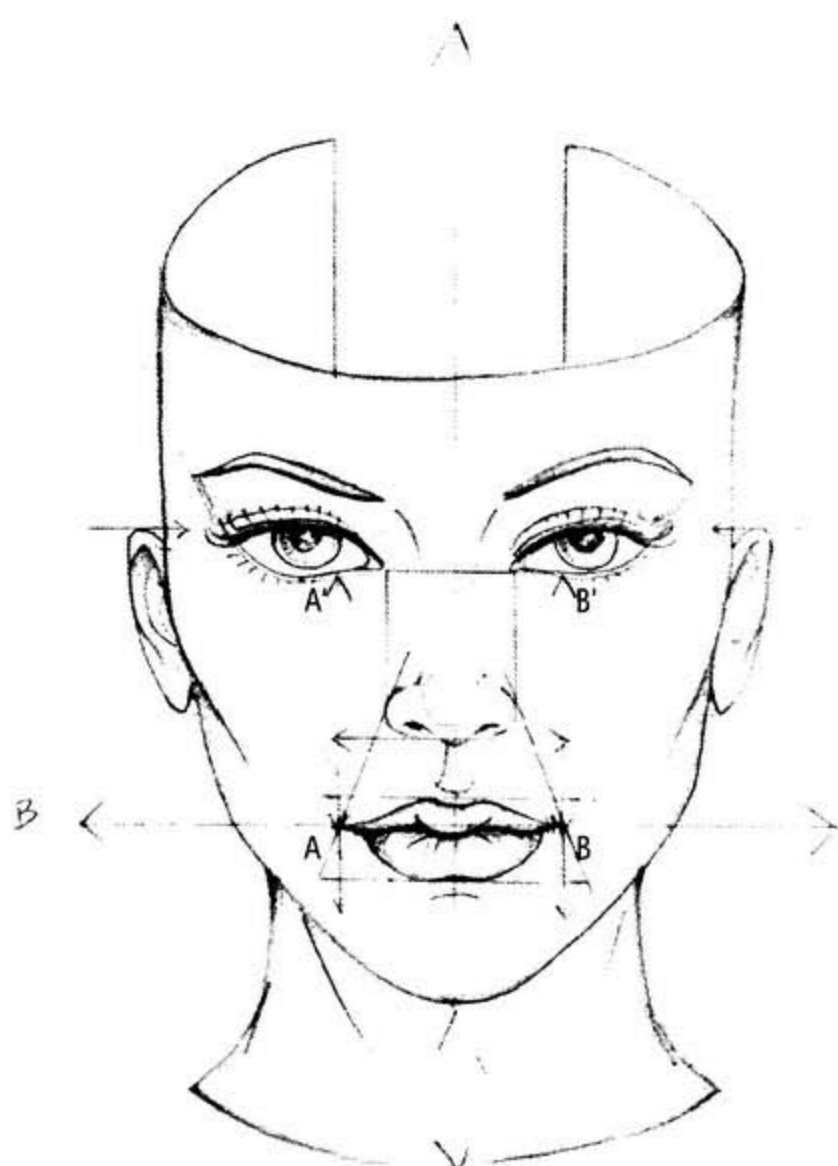
Sequenza grafiche:
dall'abbozzo al
disegno definitivo.



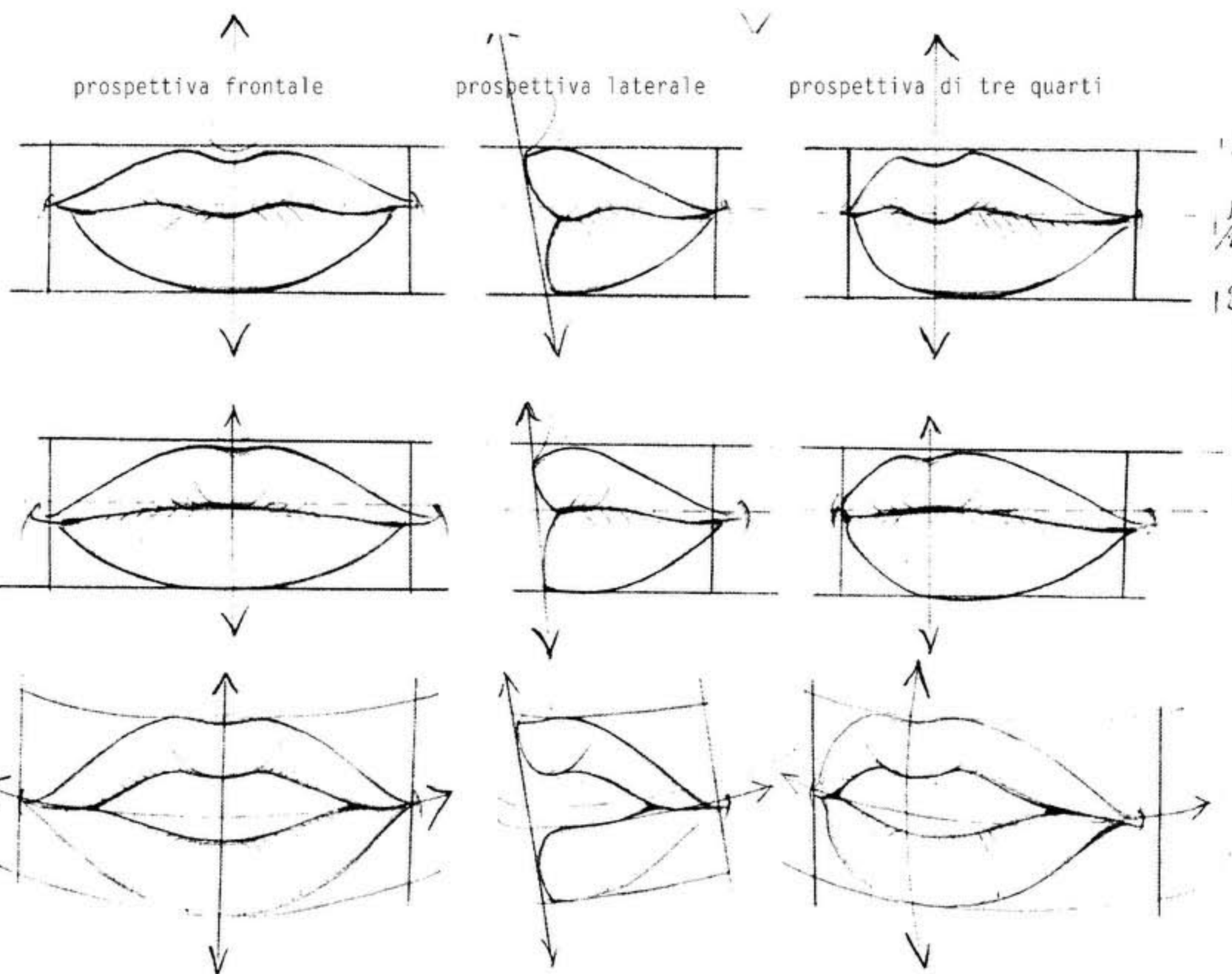
LA BOCCA

ANALISI E STRUTTURA

La bocca è formata da due parti mobili: il *labbro superiore* più piccolo ed esteso e il *labbro inferiore* più grande e carnoso. I punti di congiunzione delle labbra corrispondono in proiezione a un terzo dell'occhio (AA' BB'). Tra il naso e la bocca si trova il "filtro" a forma trapezoidale il cui asse centrale divide esattamente le labbra in due parti uguali.



Schemi di bocche rappresentate in varie prospettive.



Visto di profilo, il labbro superiore è più esposto di quello inferiore.

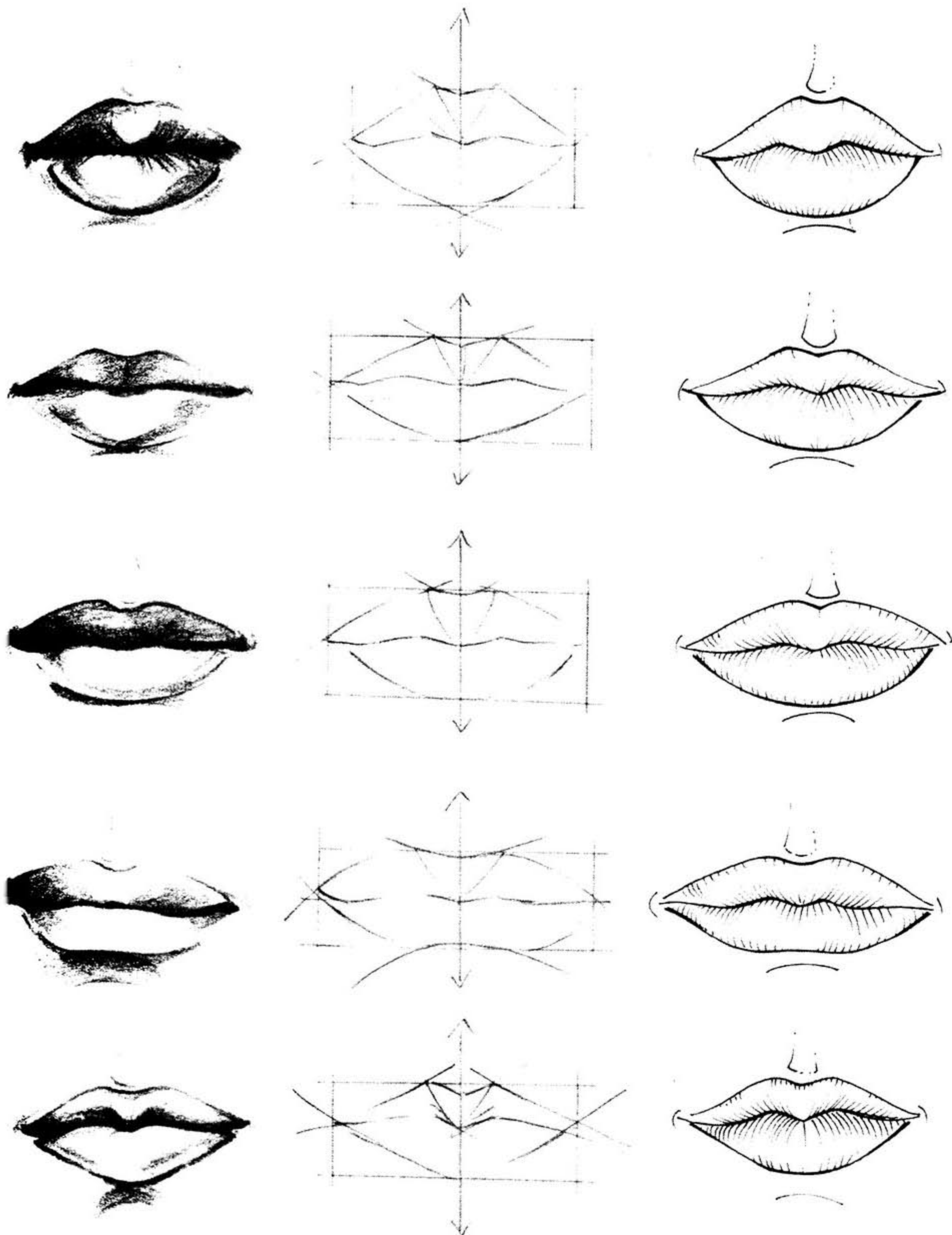
Tutte le visualizzazioni sono definite da segmenti di costruzione.

ANALISI DI BOCCHE IN TRE FASI GRAFICHE CONSECUTIVE

dal vero

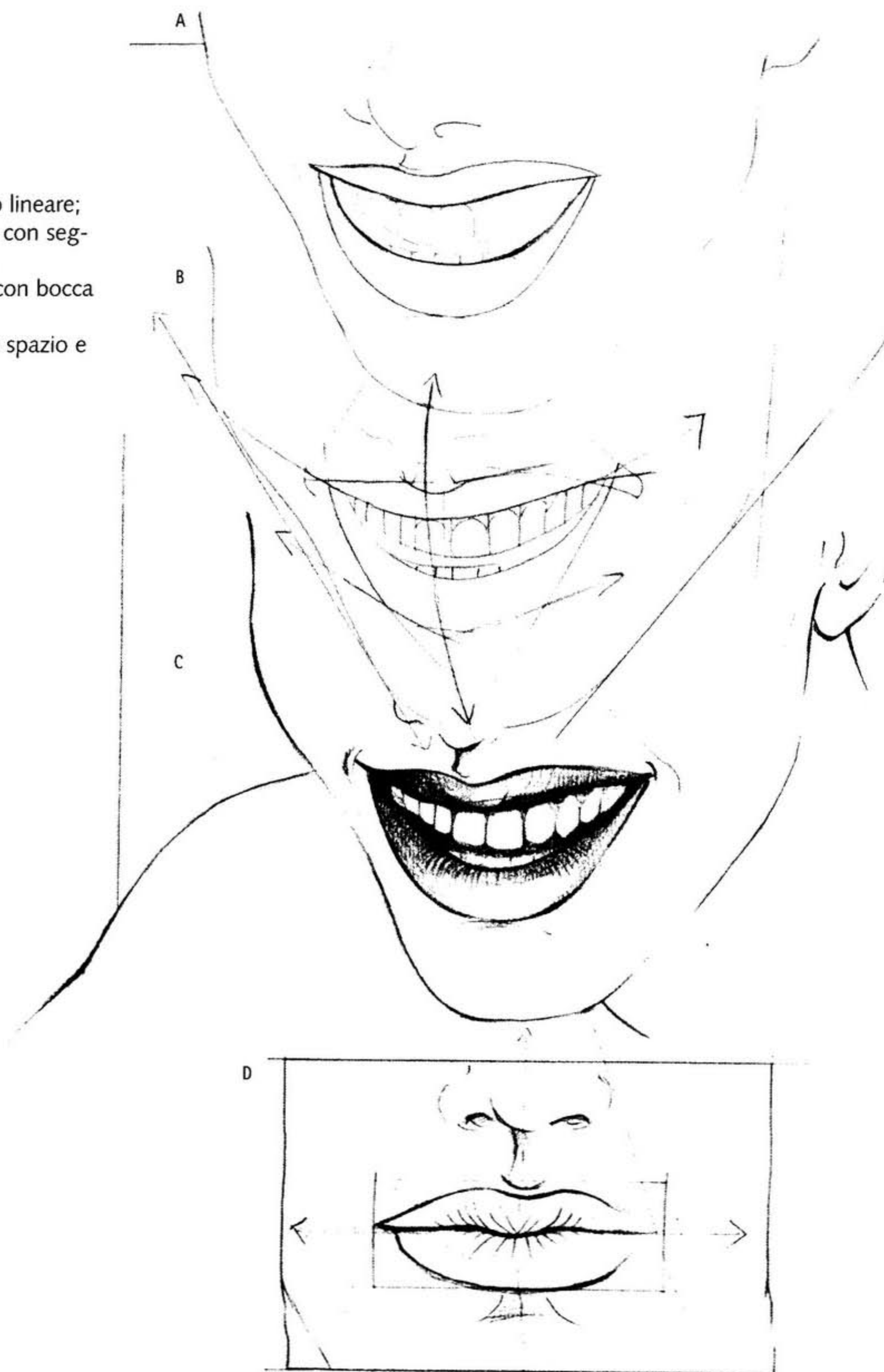
schema grafico con linee
di costruzione

stilizzazione



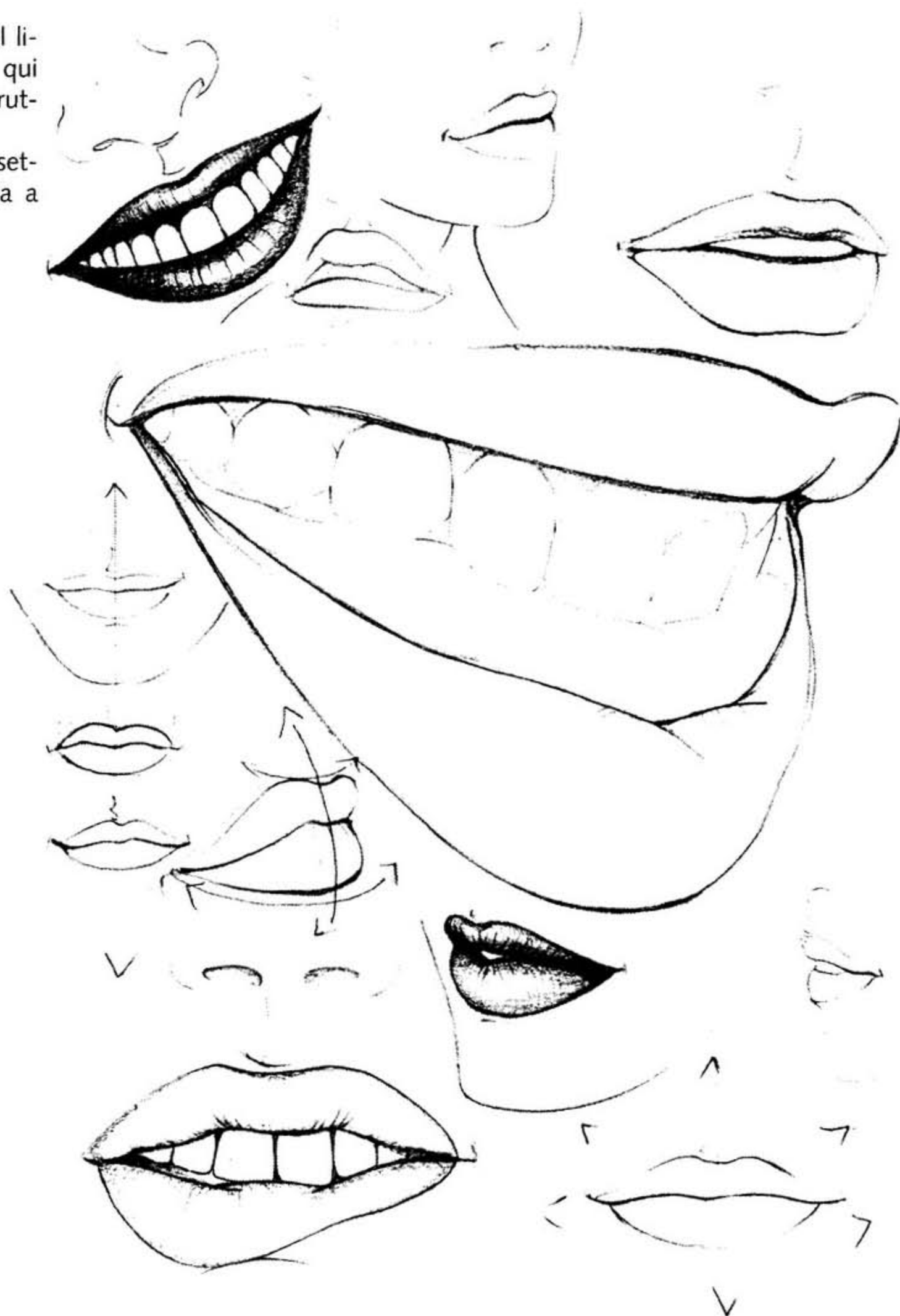
Sequenze grafiche

- A - Contorno a tratto lineare;
- B - Analisi strutturale con segmenti di costruzione;
- C - Disegno plastico con bocca chiaroscurata;
- D - Rapporti visivi tra spazio e parti anatomiche.



Esercizio

- 1) Seguendo le indicazioni del libro, riprodurre i disegni fin qui esposti completi di linee di struttura.
- 2) Copiare bocche da riviste di settore nelle varie prospettive sia a chiaroscuro che stilizzate.



Premessa

Per un allievo che si avvia alla professione del disegno di moda, la rappresentazione grafica della testa è probabilmente l'argomento artistico più complesso. Non esiste nel corpo parte anatomica tanto diversificata nella forma, nel volume, proporzione ed espressione. È quindi necessario uno studio molto scrupoloso ed esercizi corretti, per acquisire l'abilità necessaria alla riproduzione mnemonica della testa, nelle sue infinite angolazioni prospettiche.

Struttura

La struttura globale della testa è simile a un uovo di cui la parte superiore è costituita dalla "scatola cranica" e la parte inferiore dal viso e dalle mandibole.

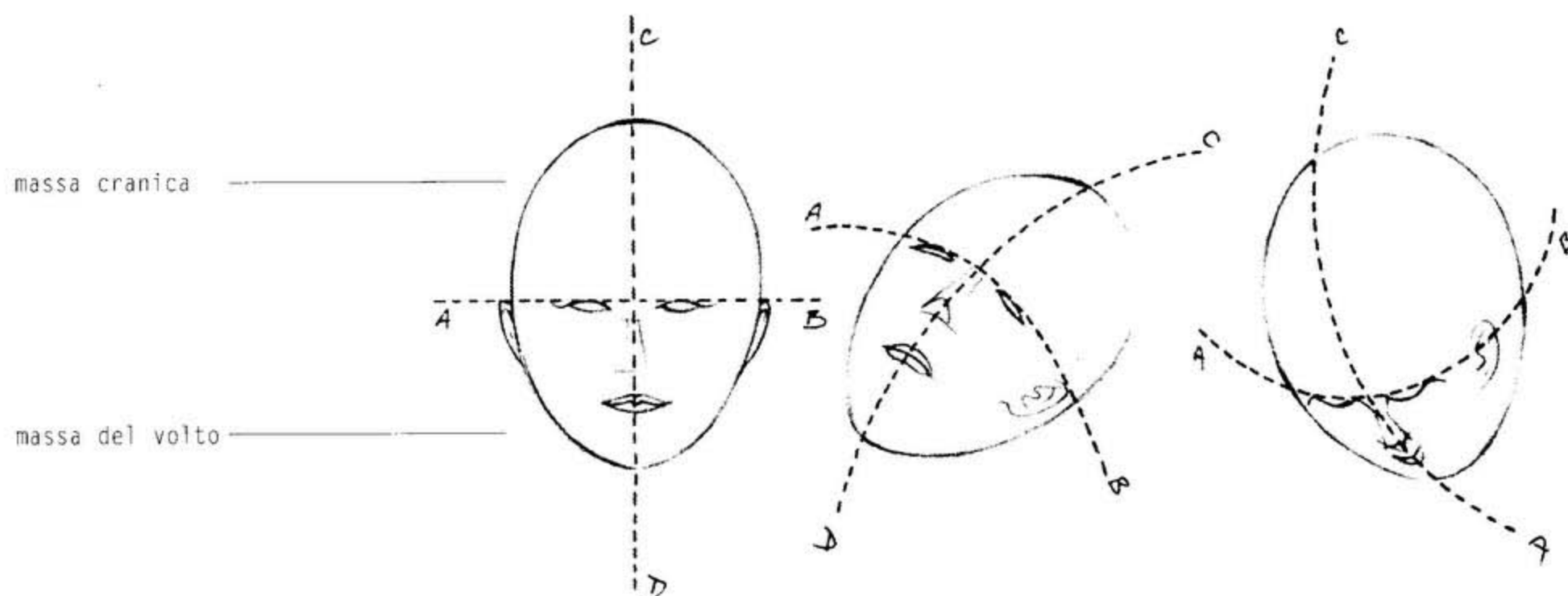
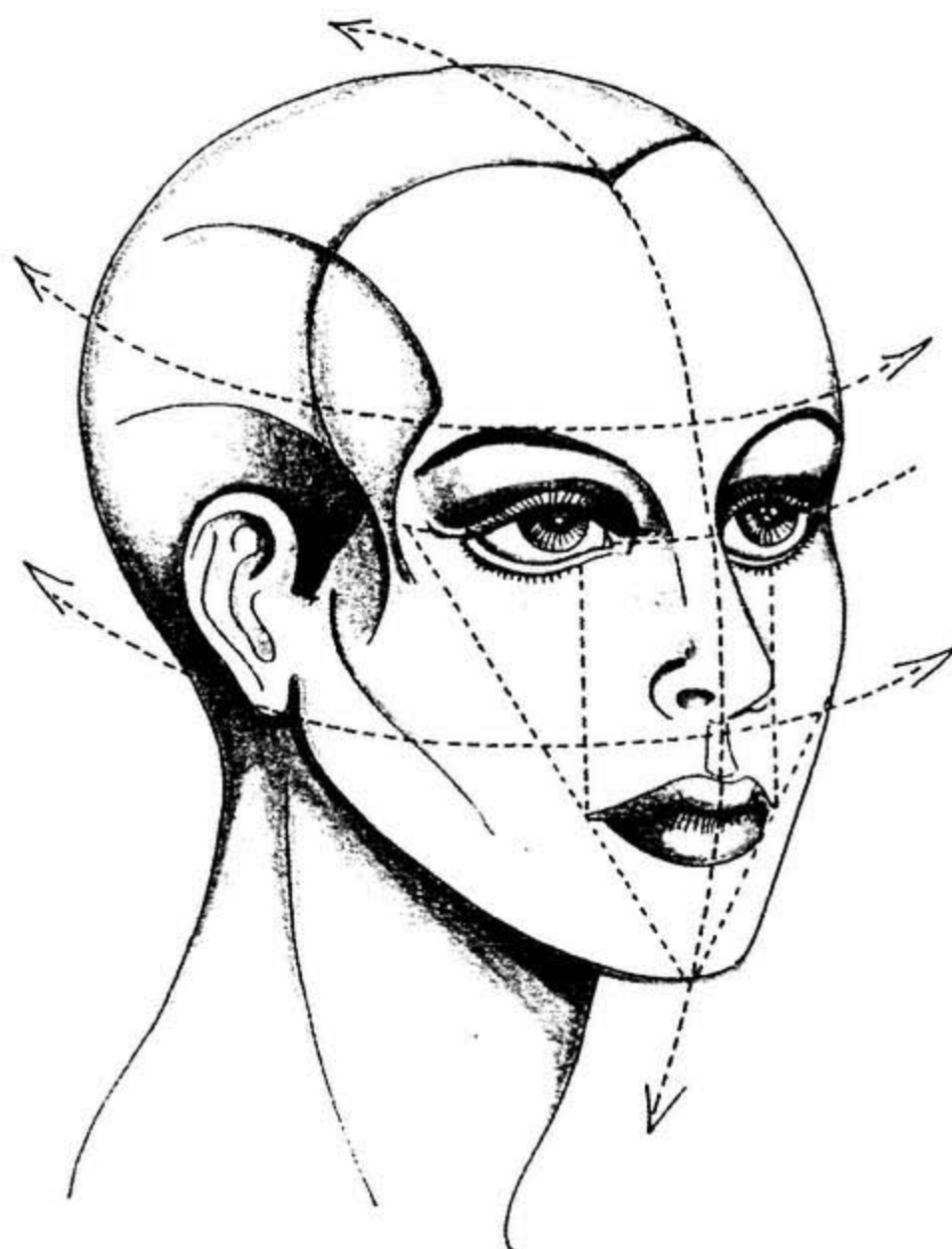
I grafici sottostanti mostrano tre schemi semplificati del volume del capo, all'interno dei quali sono stati tracciati gli assi oriz-

zontali AB e verticali CD che dividono l'ovoide in quattro settori.

L'asse orizzontale AB divide la parte superiore detta "massa cranica" (MC) da quella inferiore detta "massa del volto" (MV).

Esercizio

Prendendo un uovo provate a tracciare gli assi principali accennando anche le caratteristiche somatiche del volto, ruotatelo in vari modi e copiate le posizioni ottenute di volta in volta.



CANONE DI PROPORZIONE

Analisi del canone di proporzione

La testa, proprio per la sua forma particolare, è stata elemento di studio sin dall'antichità dagli artisti più eminenti. Tra i tan-

ti canoni proposti abbiamo scelto quello stabilito da Leonardo Da Vinci che divide l'altezza totale della testa in tre segmenti uguali, misurati dalla radice dei capel-

li alla palpebra superiore, da questa alla base del naso ed in ultimo dalla base del naso alla punta del mento come vedete nello schema della figura n.1.

L'ovale (fig. 1)

1) Tracciare l'altezza AB e la radice dei capelli C
2) Suddividere in tre parti uguali il segmento CB, trovando i punti D-E.

3) Tracciare un cerchio dal raggio D-A e costruire il rettangolo relativo (fig.1) che dividerete in due parti uguali con la retta H-I.

4) Costruire l'ovale corrispondente con una curva morbida e lieve per il mento.

Abbiamo così stabilito la larghezza delle tempie H-I, la massa cranica e la massa del volto M-C/M-V

Occhi e naso

5) Dividere il segmento H-I in cinque parti uguali per trovare lo spazio tra le tempie e gli occhi, compresa la zona centrale tra gli stessi, la proiezione del segmento 3 nella retta L-M segna la larghezza del naso e la sua lunghezza.

Per la bocca

6) La base del cerchio iniziale segna la posizione del labbro superiore, per trovare quella inferiore, dividere l'ultimo settore del rettangolo in due parti uguali tracciando un piccolo segmento orizzontale individuando la base della bocca.

Costruzione morfologica (fig. 2)

7) Nelle zone corrispondenti, disegnate schematicamente la forma ovale degli occhi, il trapezio del naso con le pinne nasali, le sopracciglia e le orecchie.

8) Per stabilire la larghezza delle labbra è necessario proiettare un terzo degli occhi sino alla linea della bocca trovando così i suoi punti estremi e la loro massa globale che dividerete in due zone uguali. Come vedete, nello schema 2 anche le mandibole sono rientrate di poco all'altezza delle tempie.

Dettagli somatici del volto e del collo (fig. 3)

9) Ultimiamo i tratti del viso con lineamenti più realistici come vedete nel disegno ed evidenziate con un settore di cerchio le caratteristiche somatiche.

10) L'innesto del collo è dato dal prolungamento lineare della base inferiore della bocca alle mascelle (N-O).

11) Dalla base del mento B proiettiamo una retta B-P alta quanto un settore del rettangolo stabilendo l'incavo del collo e la sua forma cilindrica.

La testa completa (fig. 4)

12) Come ultimo passaggio, ricalcare la sagoma ottenuta senza riportare l'analisi effettuata, definire armoniosamente i lineamenti del volto, del collo e dei capelli.

fig. 1

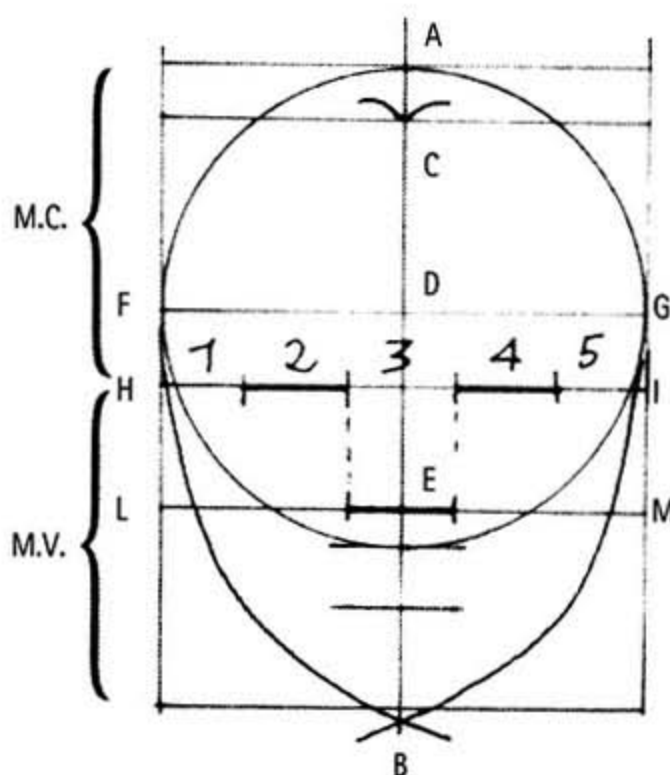


fig. 2

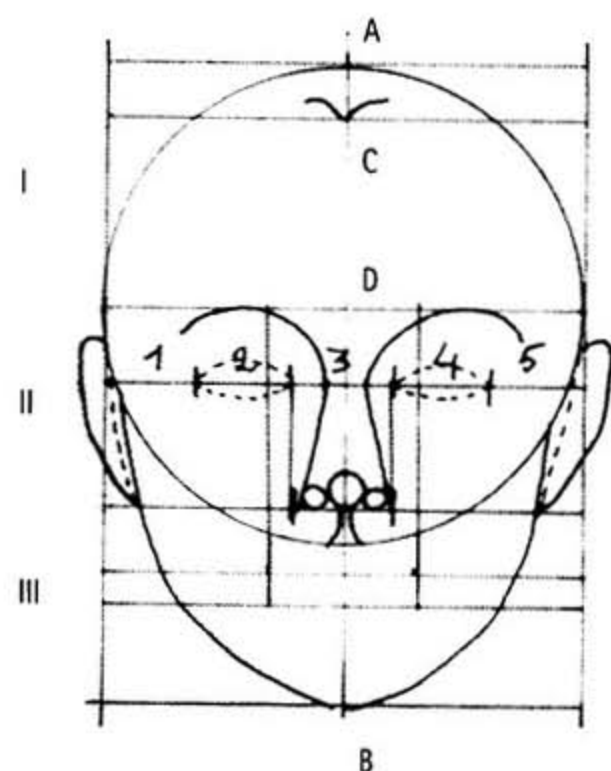


fig. 3

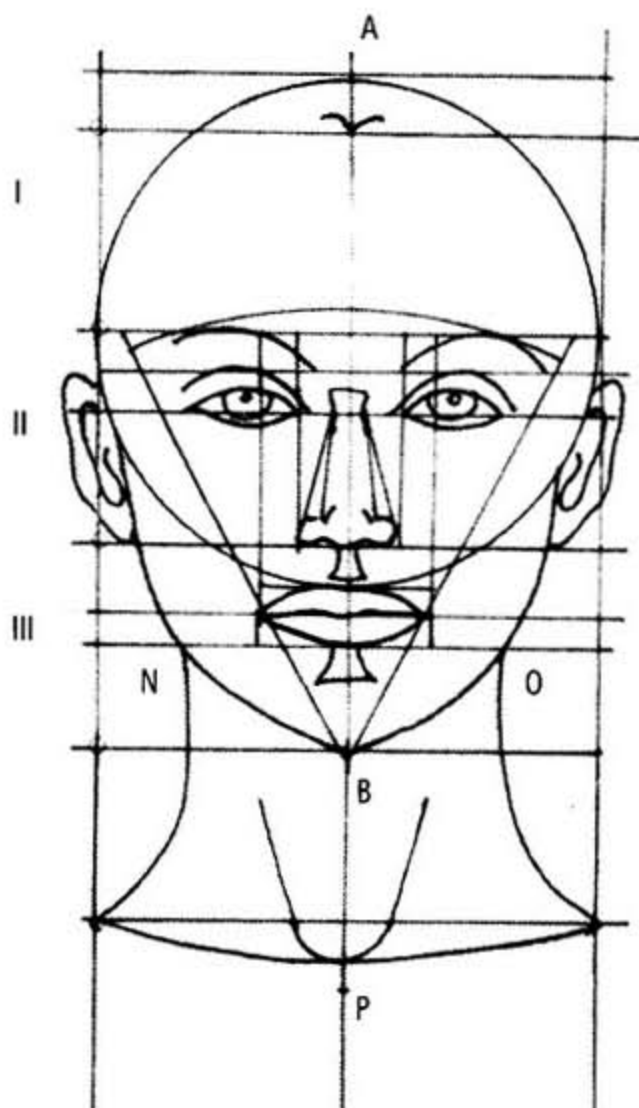
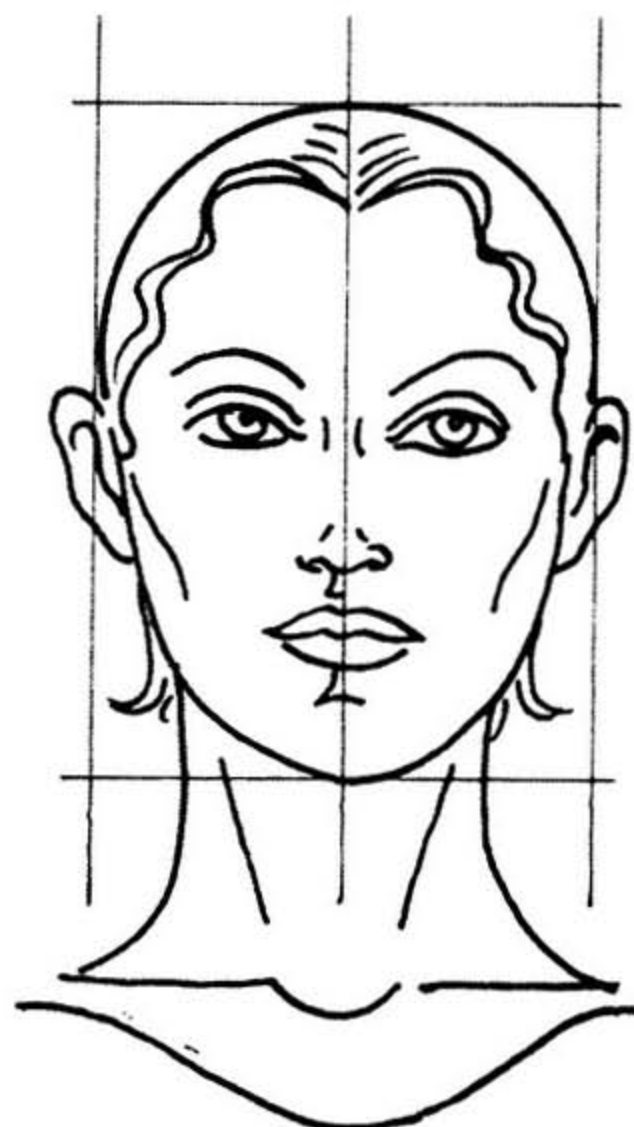
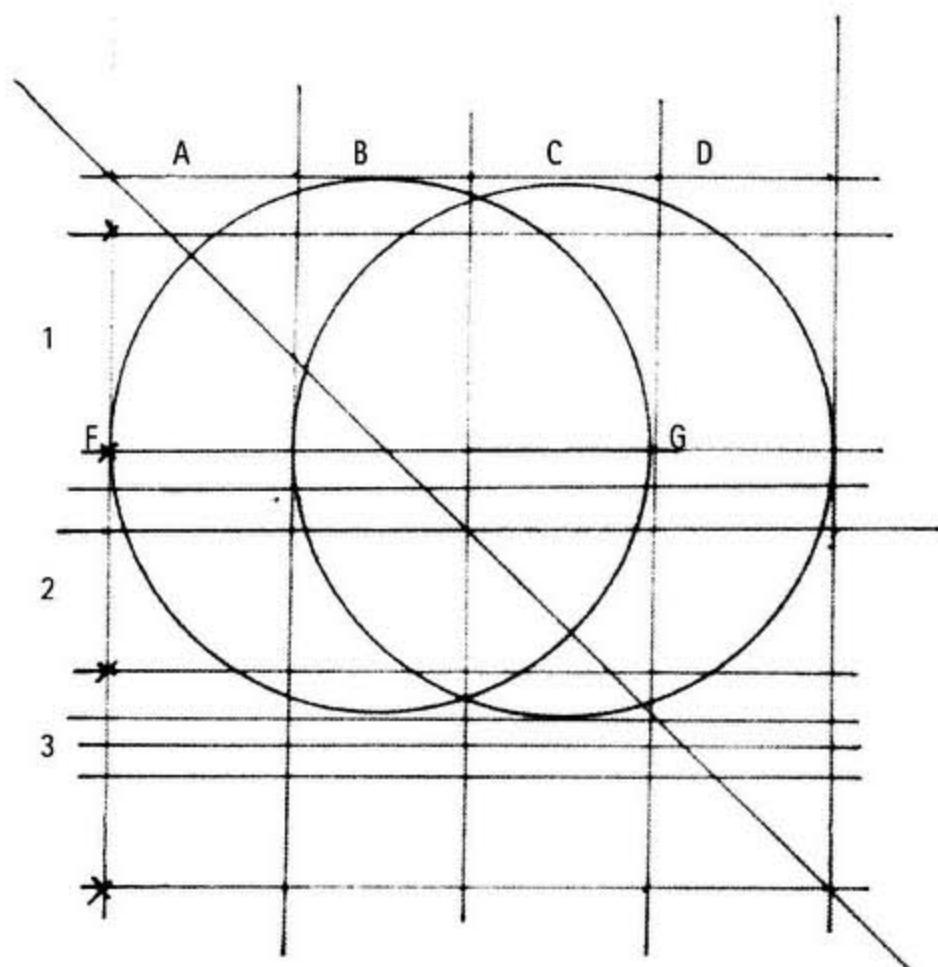


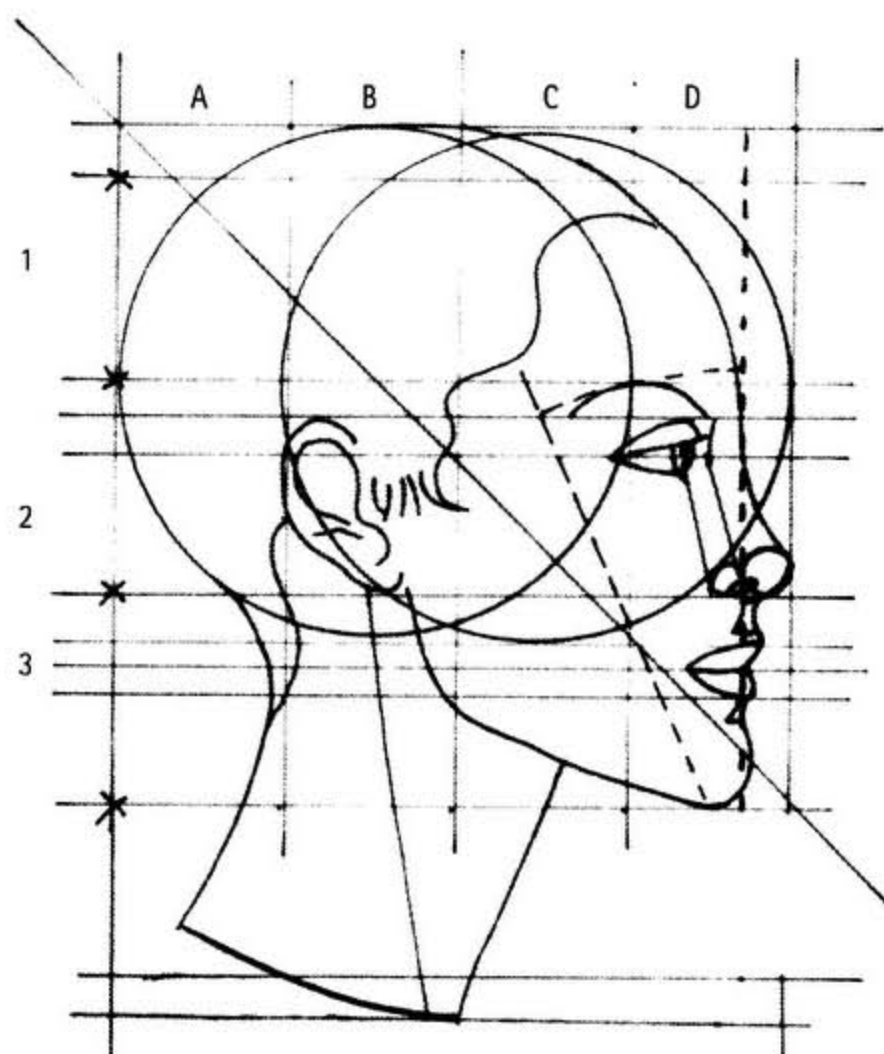
fig. 4





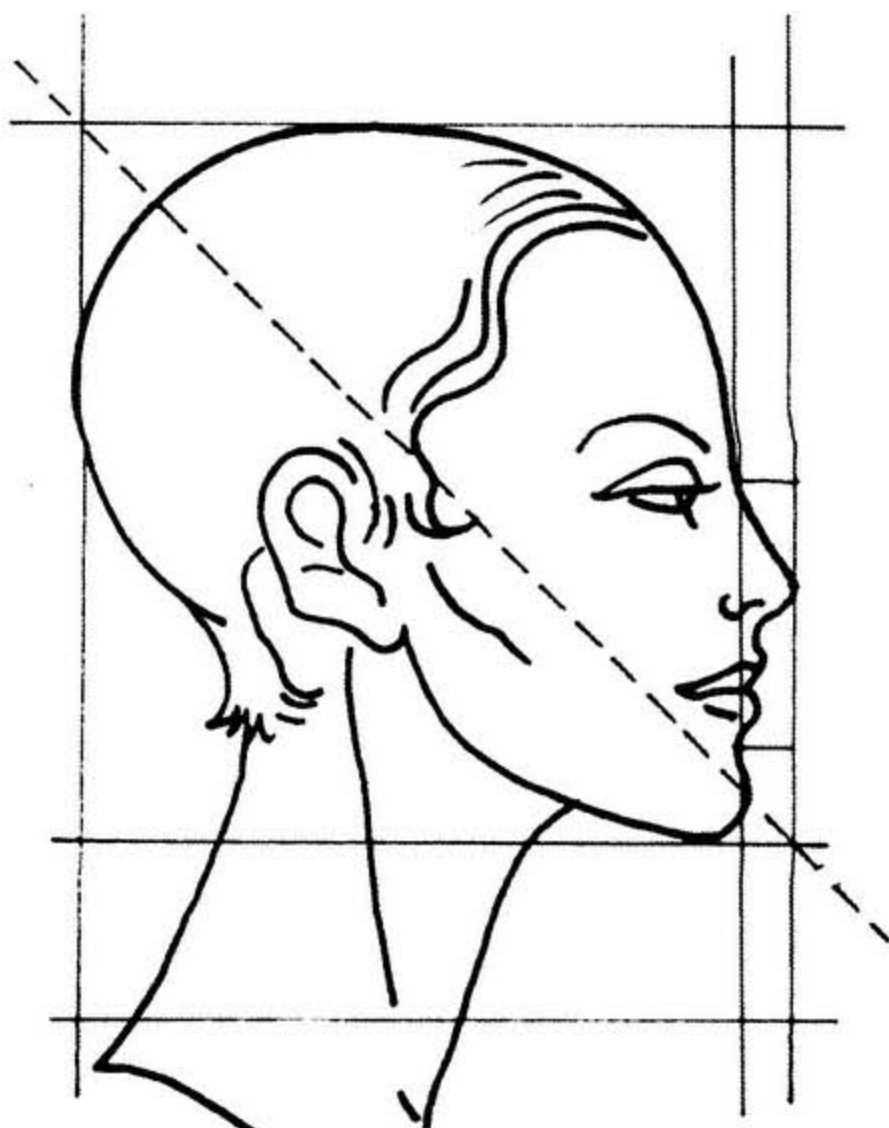
La testa di profilo

- 1) Tracciare un cerchio dal diametro F-G uguale a quello stabilito per la massa cranica (fig.1) Prolungare all'esterno un terzo del diametro e costruire un secondo cerchio della stessa dimensione, compenetrante nel primo.
- 2) Disegnare un quadrato tangente alle circonferenze, e dal lato uguale alla lunghezza dei due diametri, dividerlo poi in 4 settori uguali A-B-C-D.
- 3) Riportare tutte le misure di costruzione dello schema n. 3. Questa griglia è la base per il disegno del profilo compreso il collo. Zona 1 testa e fronte. Zona 2 nuca e naso, zona 3 collo e mento.



Struttura e forma

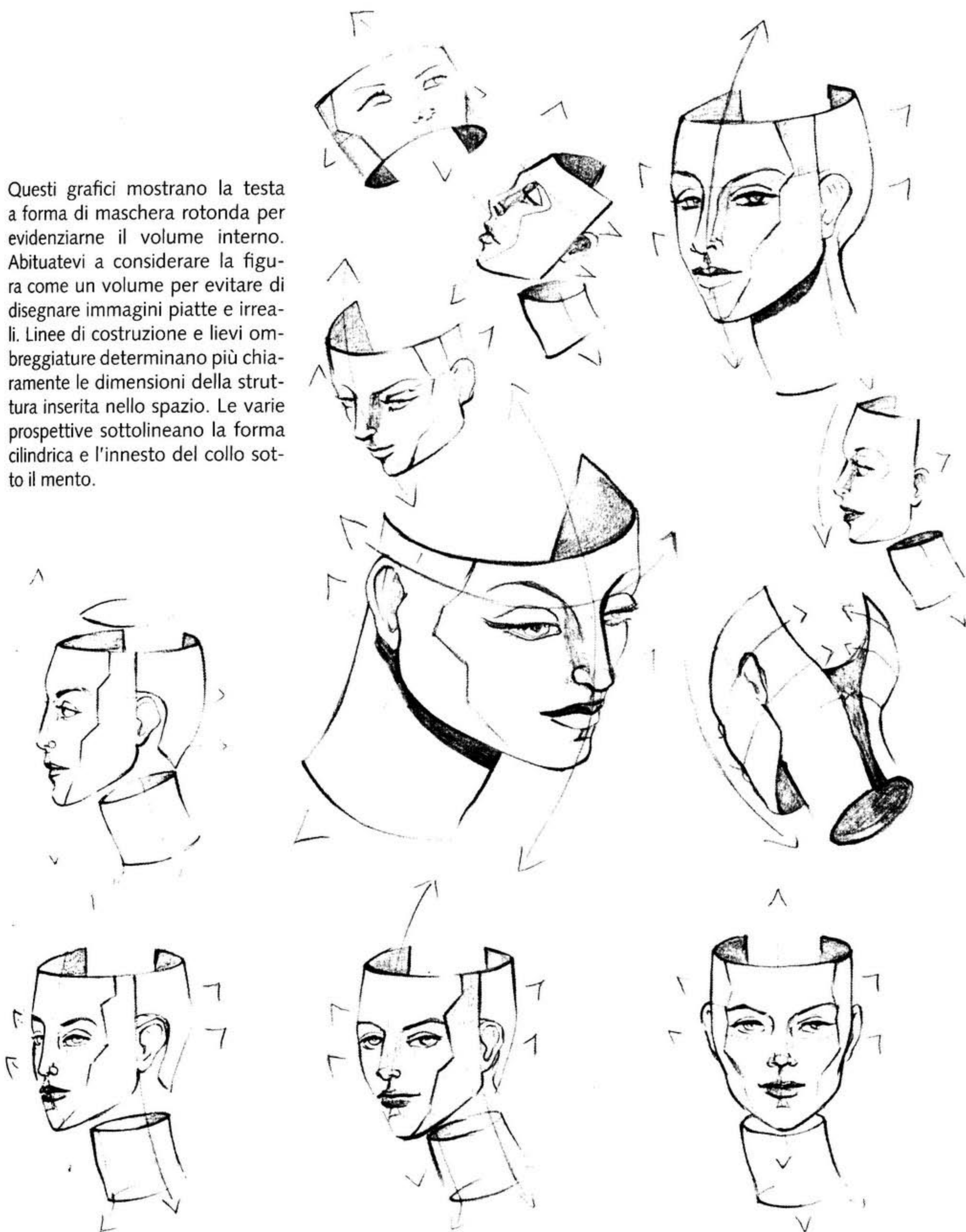
- 4) La testa femminile è più piccola di quella maschile per cui per disegnare la fronte è necessario rientrare nella zona 1 di circa un terzo del settore D.
- 5) Di profilo la radice del naso è allineata con l'incavo sottostante la bocca. Evidenziate questa linea e tracciate il disegno di tutto il profilo riportando le adeguate altezze di ogni parte anatomica.
- 6) La mandibola finisce in un terzo del settore B e l'orecchio si disegna obliquo dietro essa.
- 7) Disegnare obliquo il cilindro del collo e innestarlo nella nuca (settore A) e sotto il mento (settore C).



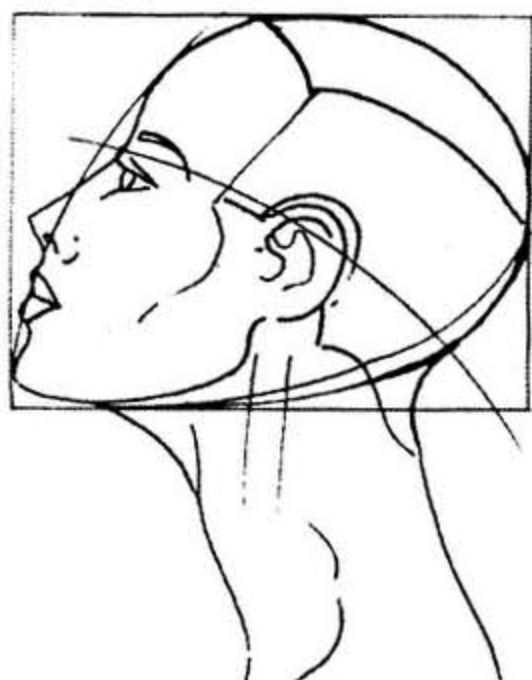
Profilo completo

Ricalcare la testa senza le linee di struttura, definire armoniosamente il profilo e i capelli.

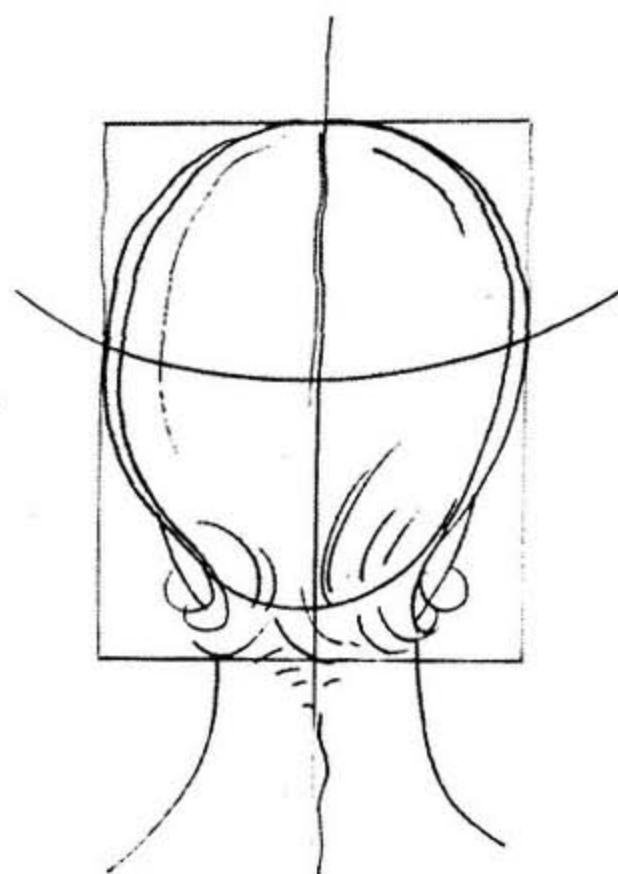
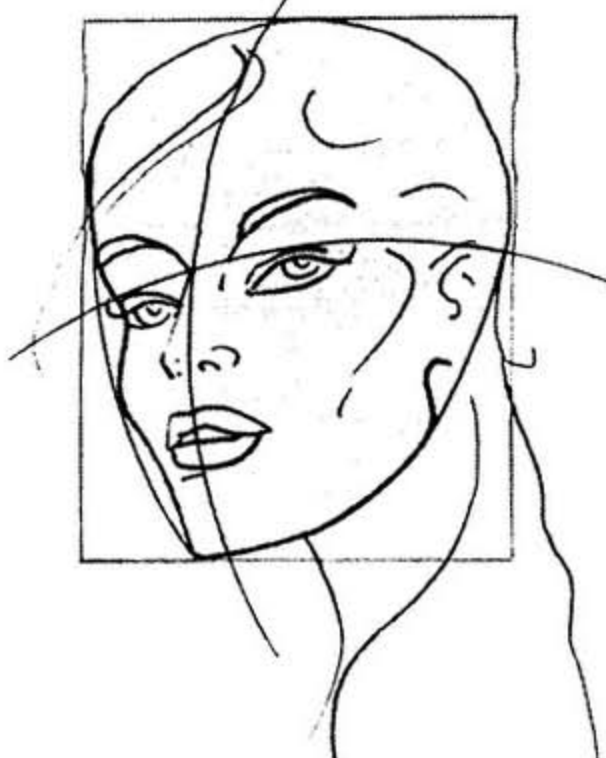
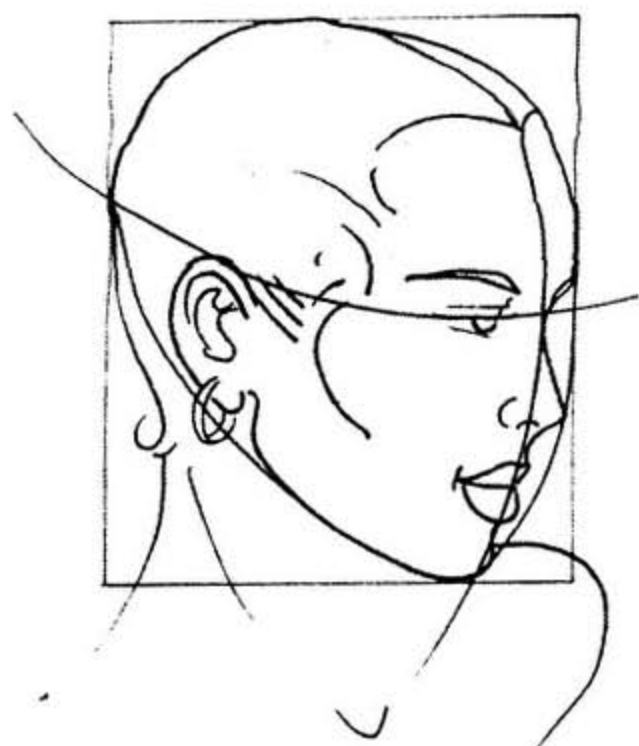
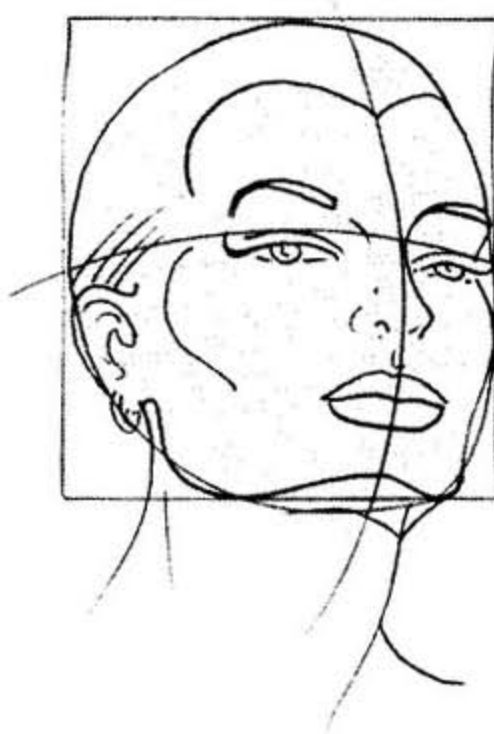
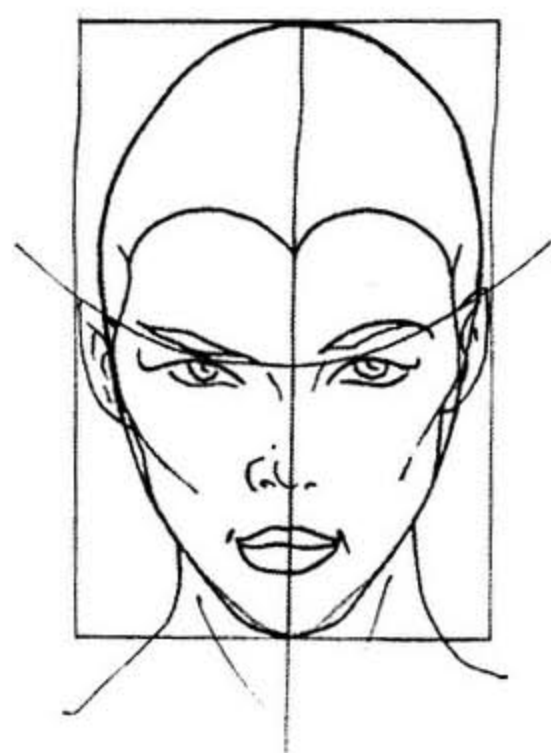
Questi grafici mostrano la testa a forma di maschera rotonda per evidenziarne il volume interno. Abituatemi a considerare la figura come un volume per evitare di disegnare immagini piatte e irreali. Linee di costruzione e lievi ombreggiature determinano più chiaramente le dimensioni della struttura inserita nello spazio. Le varie prospettive sottolineano la forma cilindrica e l'innesto del collo sotto il mento.

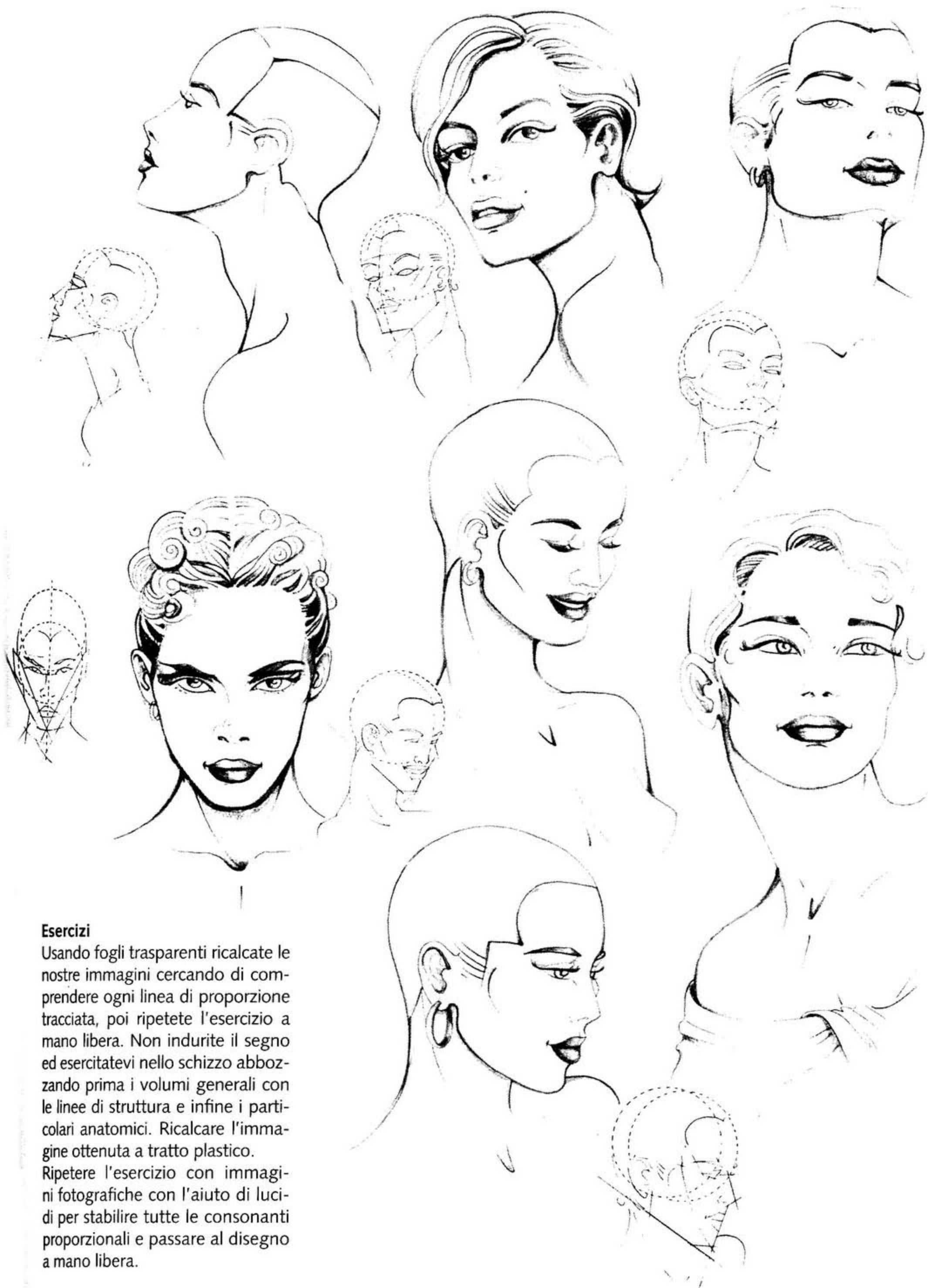


SCORCI



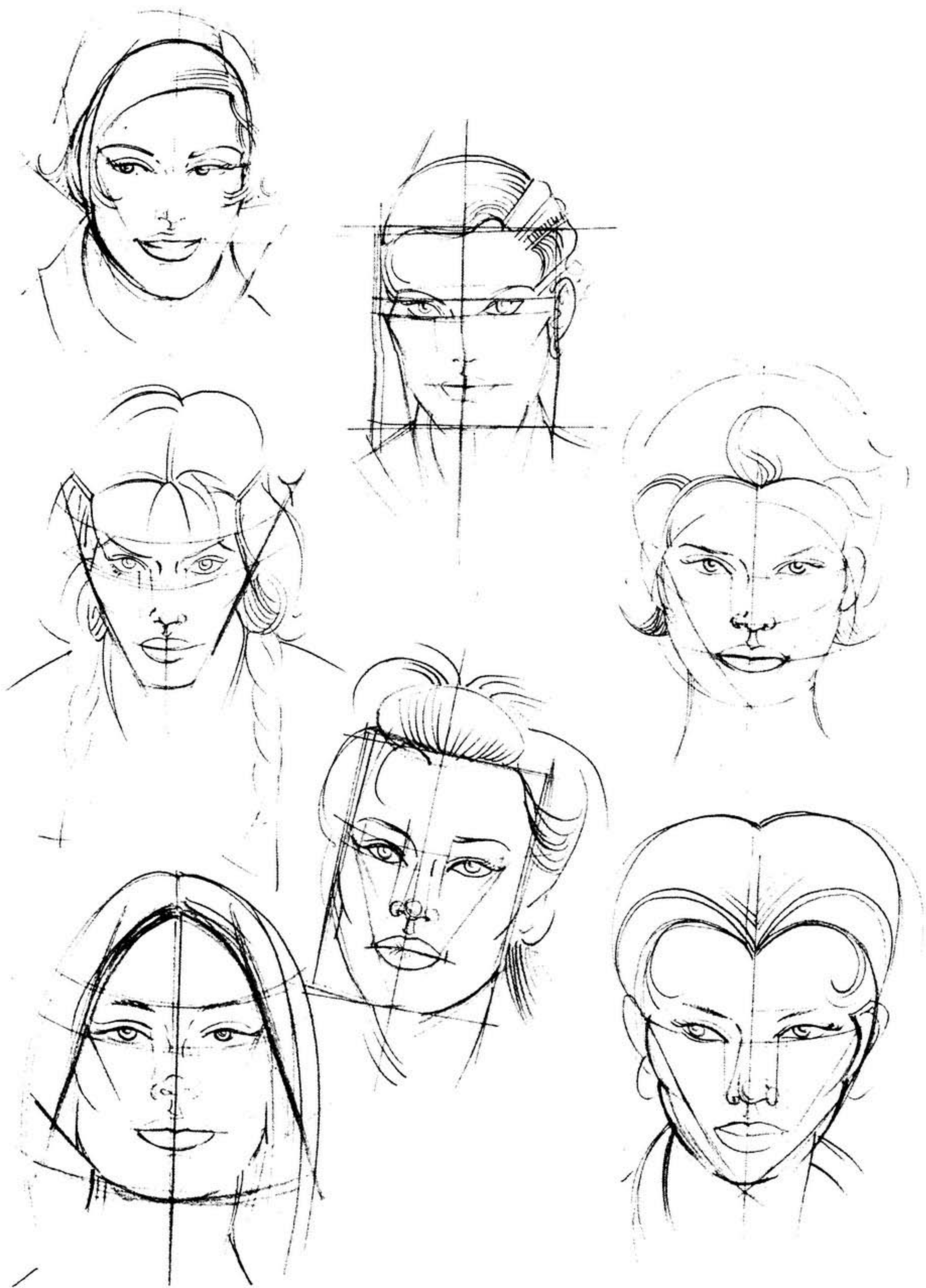
Lo scorcio è la rappresentazione prospettica vista in profondità, di una forma o parte di essa. Ad ogni rotazione corrisponde una nuova ridefinizione delle forme e dei rapporti proporzionali. Il fondo grigio è utile per notare come muti anche la massa del volto nelle varie prospettive.



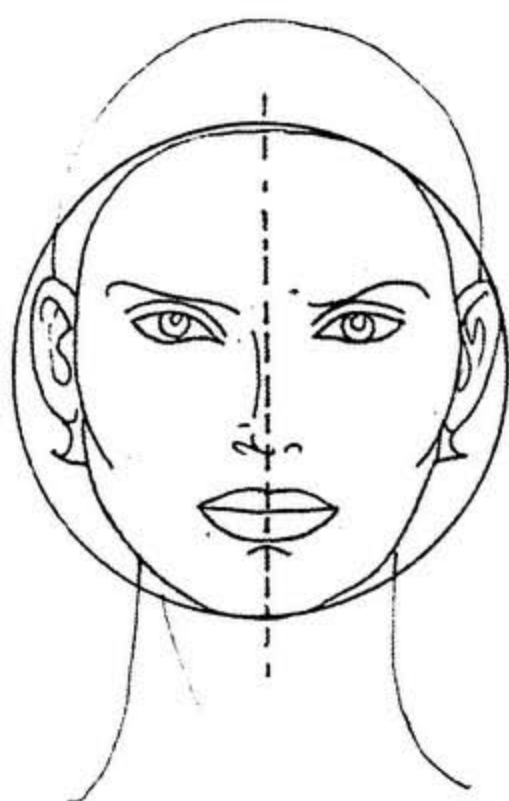


Esercizi

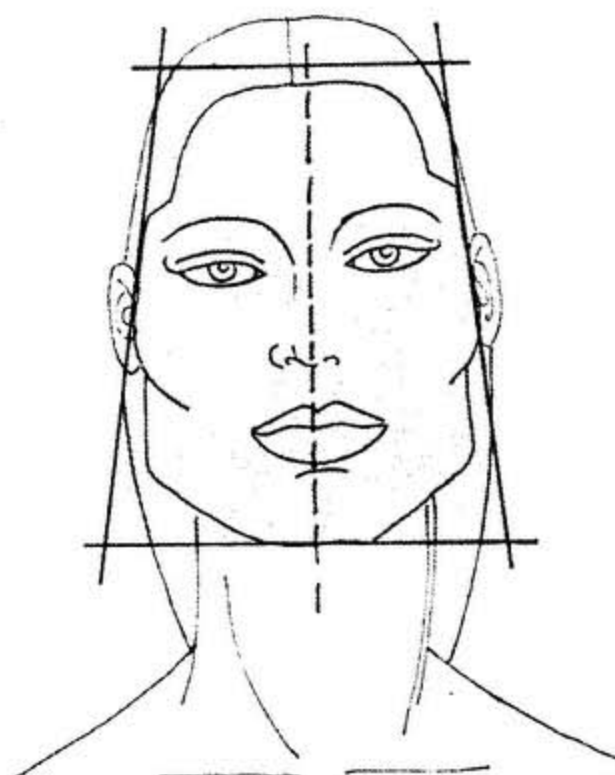
Usando fogli trasparenti ricalcate le nostre immagini cercando di comprendere ogni linea di proporzione tracciata, poi ripetete l'esercizio a mano libera. Non indurite il segno ed esercitatevi nello schizzo abbozzando prima i volumi generali con le linee di struttura e infine i particolari anatomici. Ricalcare l'immagine ottenuta a tratto plastico. Ripetere l'esercizio con immagini fotografiche con l'aiuto di lucidi per stabilire tutte le consonanti proporzionali e passare al disegno a mano libera.



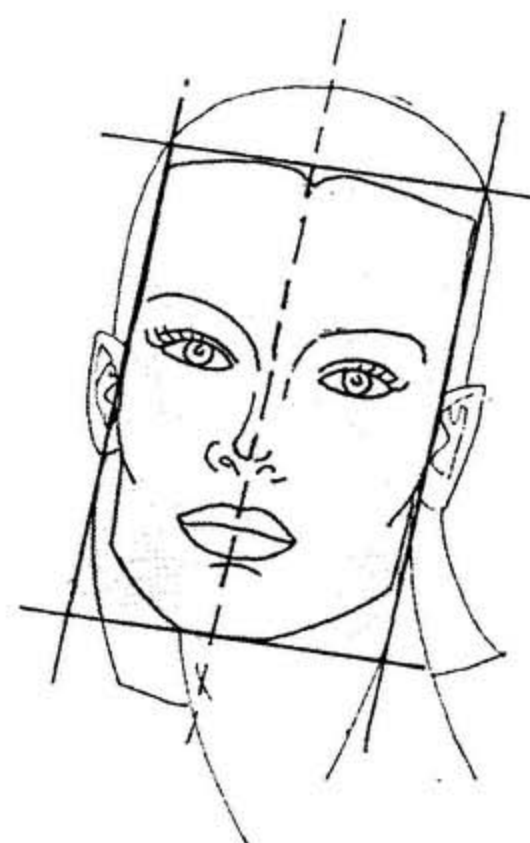




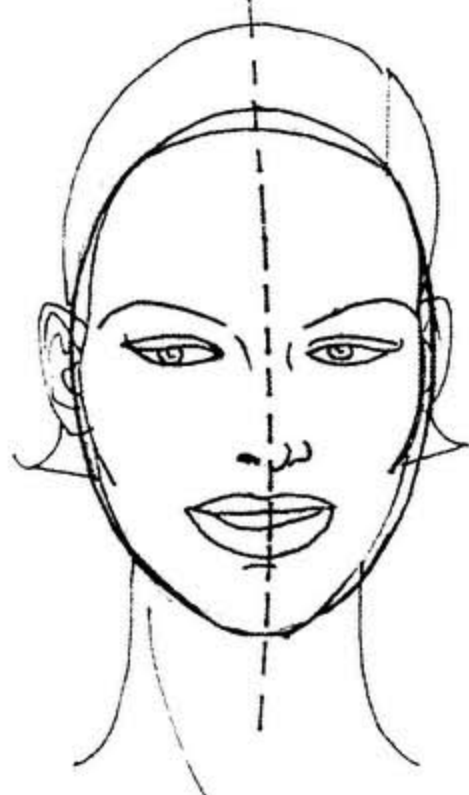
volto rotondo



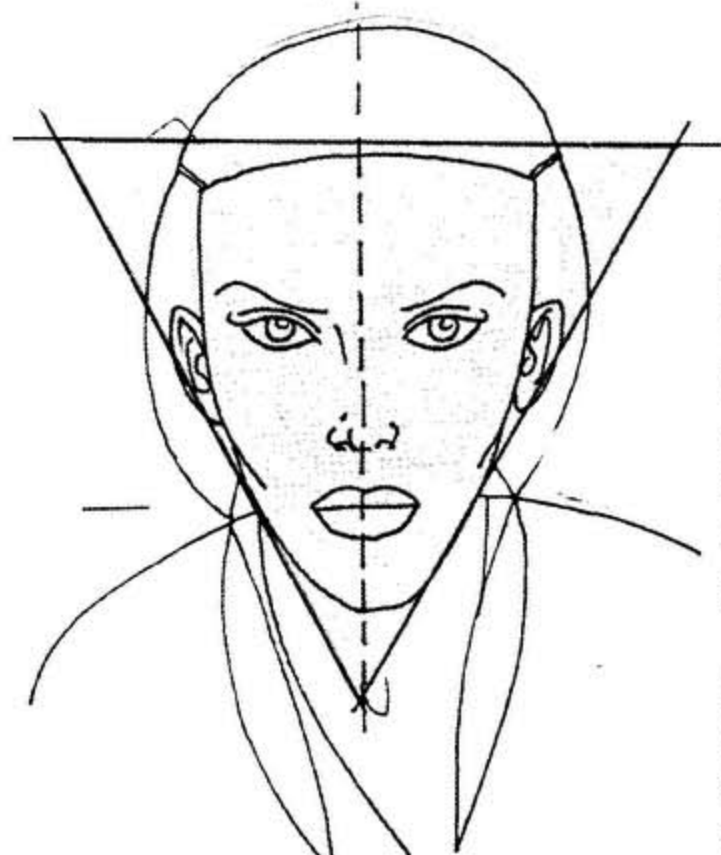
volto trapezoidale



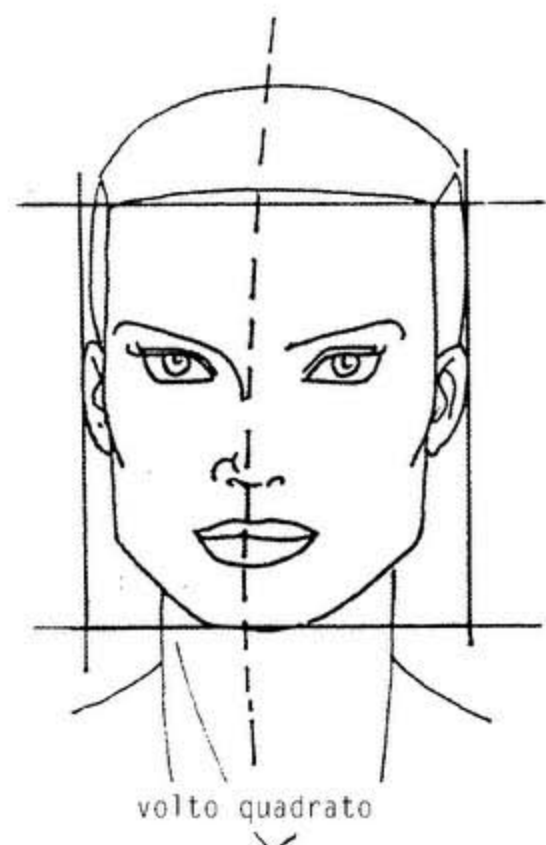
volto rettangolare



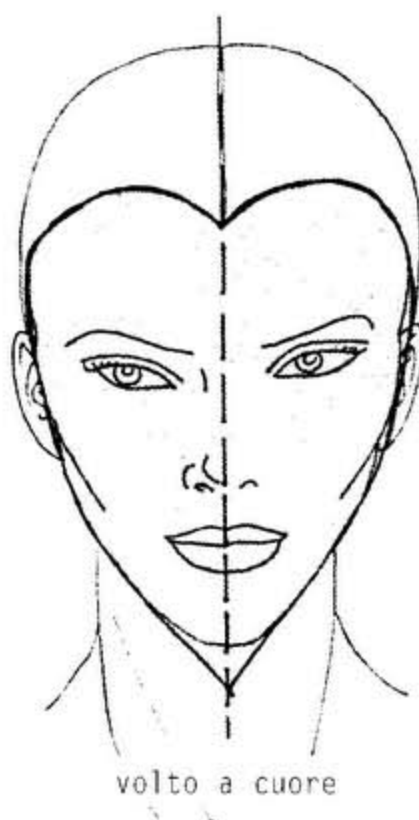
volto ovale



volto triangolare



volto quadrato

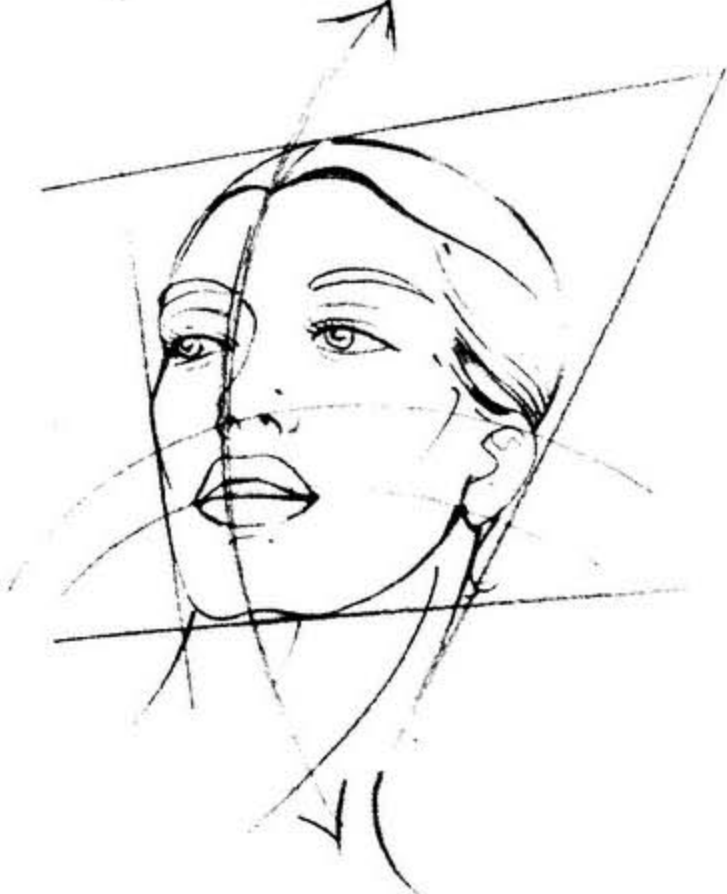
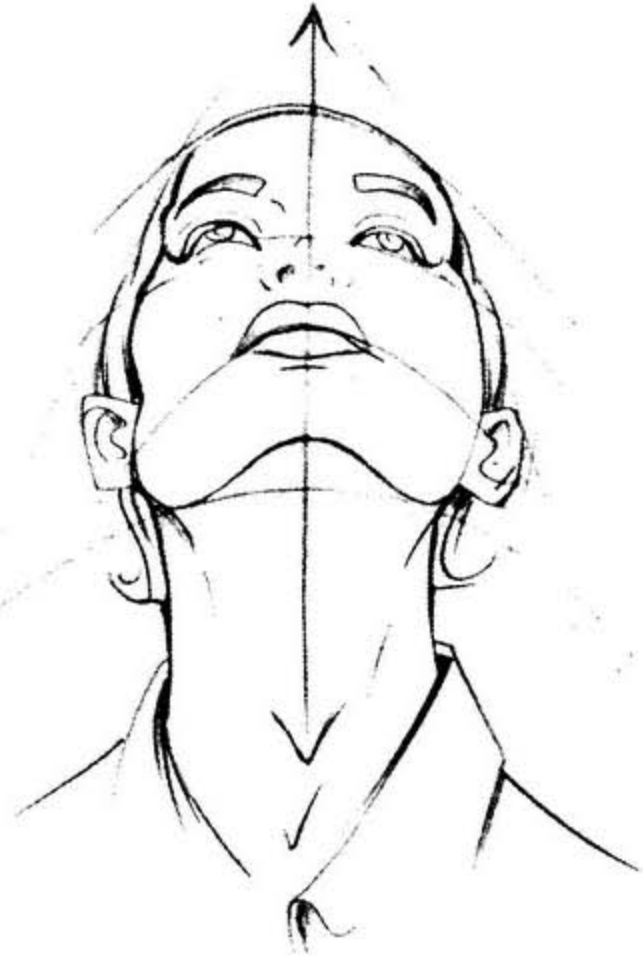
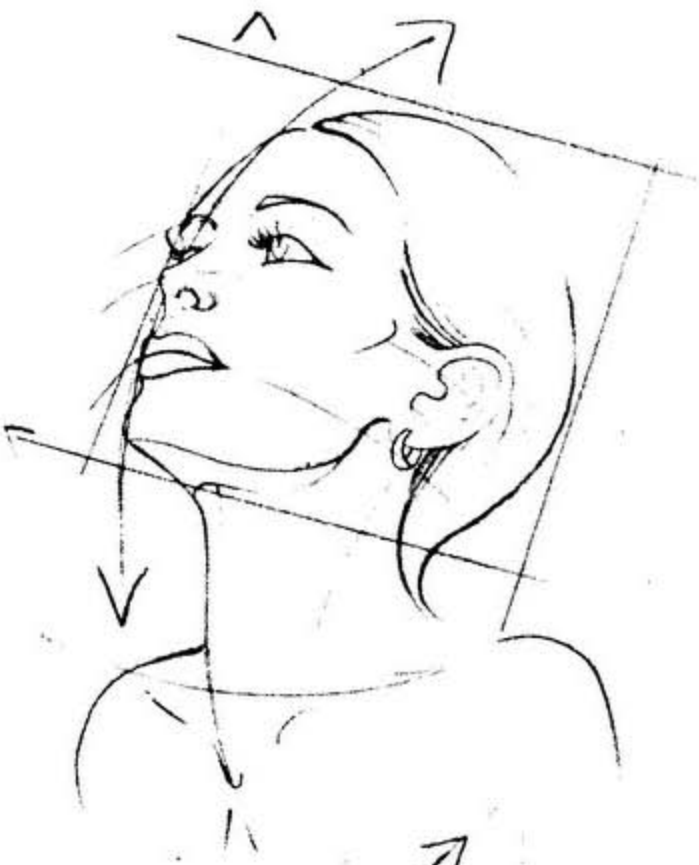


volto a cuore

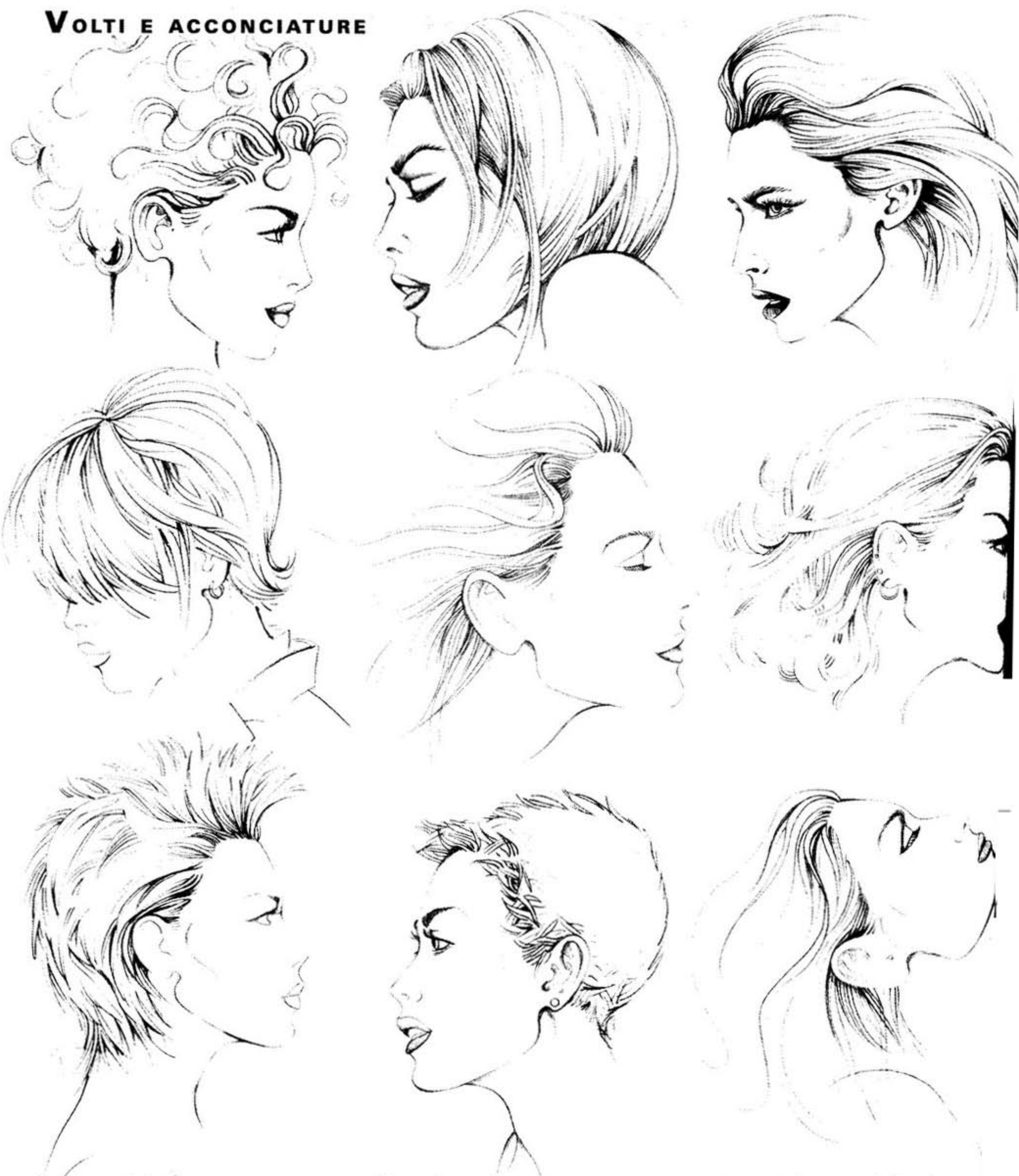
La forma del volto può variare da persona a persona, questi grafici mostrano le caratteristiche morfologiche più comuni, suddivise per classe di appartenenza. Le strutture di base sono evidenziate dal retino grigio iscritto nelle griglie geometriche.

Esercizio

Il vostro viso a che schema appartiene? Analizzate il vostro volto e quello dei vostri amici, è un esercizio molto proficuo e divertente. Scattatevi delle foto e passate all'analisi successiva.



VOLTI E ACCONCIATURE



Le acconciature

L'acconciatura è un elemento estetico molto importante per la donna, diciamo che è come la corolla per un fiore. Il viso, con una adeguata pettinatura, può trasformarsi completamente e può comunicare ancor prima dell'espressione del viso, un carattere, uno

stile, un'appartenenza a un gruppo sociale... Gli stilisti, nel loro mondo fantastico, si circondano dei migliori parrucchieri, estetisti, visagisti e se le sfilate diventano un "evento" è anche grazie alle loro invenzioni a volte così bizzarre ed estreme, da meritare le prime pagine. Nella realtà, non esiste

ragazza o donna adulta che non ami rendersi bella con un trucco adeguato, un taglio all'ultima moda o con un'acconciatura studiata per occasioni particolarmente importanti. Così un disegnatore fashion dovrà curare le sue modelle "di carta" come fossero vere protagoniste, sottolineando nel-



l'acconciatura lo stile che evidenzi il tipo di donna a cui si ispira.

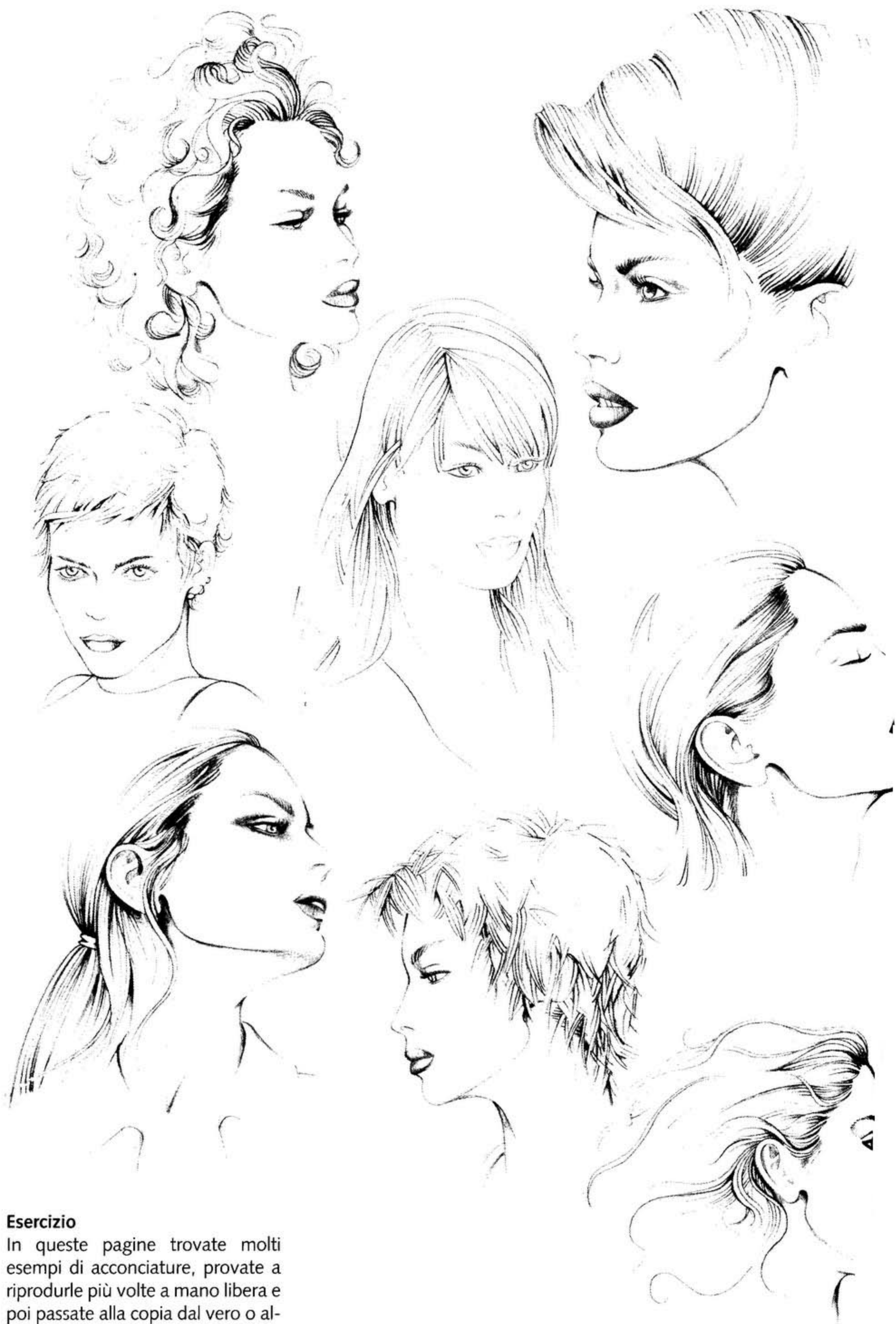
Tecniche di esecuzione

I disegni proposti, sono una breve ma indicativa panoramica di quanto esposto, osservateli attentamente anche per la tecnica di esecuzione provando a riprodur-

li con un tratto plastico usando sia matite dalla varia gradazione che pennarelli neri 02-04.

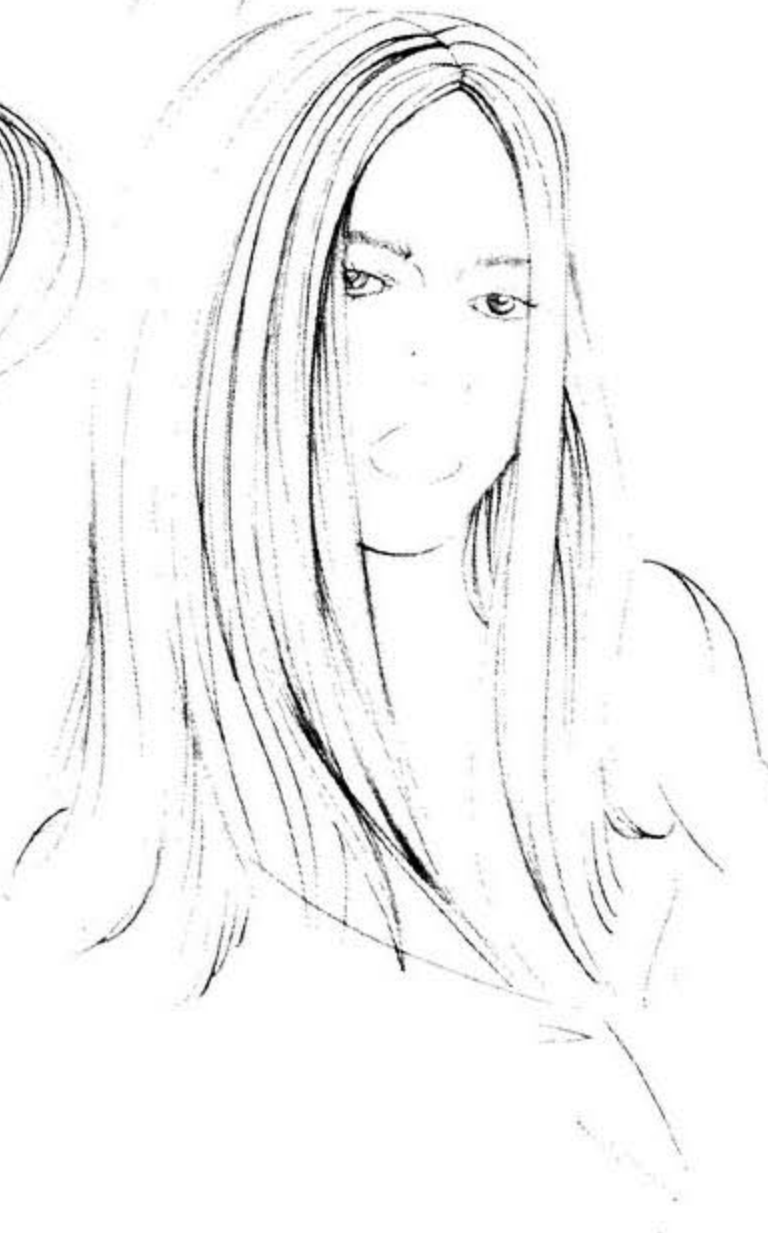
Per evidenziare la massa dei capelli stilizzata, si deve marcare l'attaccatura sulla fronte e dietro le orecchie con segni più ravvicinati, mentre il volume generale si riduce a semplice linea.

N.B. Dove i capelli si infittiscono, o si raccolgono, i tratti sono molto più accostati, al contrario dove non ci sono particolari movimenti è sufficiente una semplice linea ma dal tratto sensibile cioè più marcata in prossimità dell'ombra e più sottile a ridosso di una zona di luce.



Esercizio

In queste pagine trovate molti esempi di acconciature, provate a riprodurle più volte a mano libera e poi passate alla copia dal vero o alla copia da immagini fotografiche.



In questo paragrafo è rappresentato lo stesso volto con dodici acconciature diverse. Come vedete a seconda del tipo di pettinatura il viso assume caratteristiche diverse. Può essere più giovane o più classico, più glamour o più comune. Questo significa che non sempre è necessario disegnare facce nuove ad ogni figurino, può essere sufficiente modificarne l'acconciatura per interpretare una tendenza, una moda, uno stile. Aggiungendo anche il trucco e gli accessori, si accentuerà maggiormente l'interpretazione. Le modelle nelle sfilate, forse non fanno allo stesso modo? Abili nel trasformismo, ogni uscita in passerella diventa evento.







Abbiamo voluto inserire queste nuove immagini perché ci si è resi conto che spesso risulta difficile disegnare una figura o un primo piano con un copricapo, il più delle volte perché manca un adeguato esercizio di copia o semplicemente per la convinzione che siano difficili. Certamente non sono semplici da riprodurre ma con un po' di esercizio, diventerete bravissimi.

Cominciate da ora a copiare i nostri volti per poi passare a immagini fotografiche in bianco e nero. Tecnicamente, sono state disegnate estemporaneamente con

una matita 2H, poi ripassate con un segno leggermente più marcato (grafite 2B) e infine, sfumate con la 2B, 3B e 4B. Per iniziare il chiaroscuro, vi consigliamo di partire dalle tonalità più chiare per poi intensificare delicatamente ma sempre con più pressione le zone più ombreggiate.

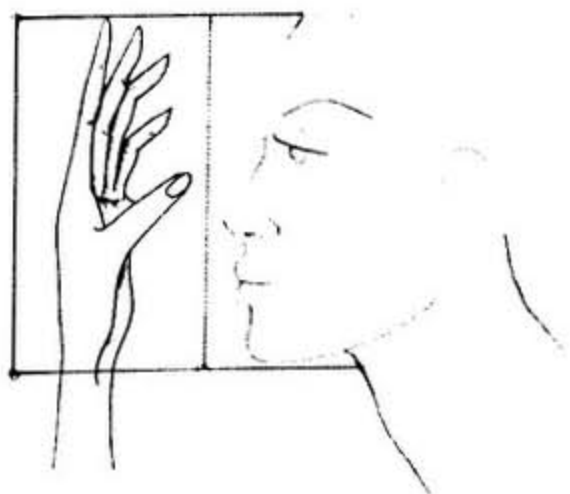
Non sono chiaroscuri assoluti ma adeguati al disegno di moda che deve sempre conferire al disegno leggerezza e freschezza. Lo sfumato è applicato tanto quanto basta a far percepire il volume.

Una regola importante per dare il giusto senso della forma è

lo stendere i trattini della matita seguendo sempre il verso anatomico dell'oggetto. Ovvero muoversi passo a passo adeguandosi al volume della sagoma ripassando più volte a tratti incrociati per scurire la parte che deve prendere maggiore profondità. Dove l'oggetto presenta una cavità il tratto deve essere concavo al contrario dove è convesso o piatto ecc, il segno deve esserlo altrettanto. Armonizzare i toni, riprodurre le giuste ombreggiature, illuminare con arte significa dare al disegno grazia, plasticità, bellezza.







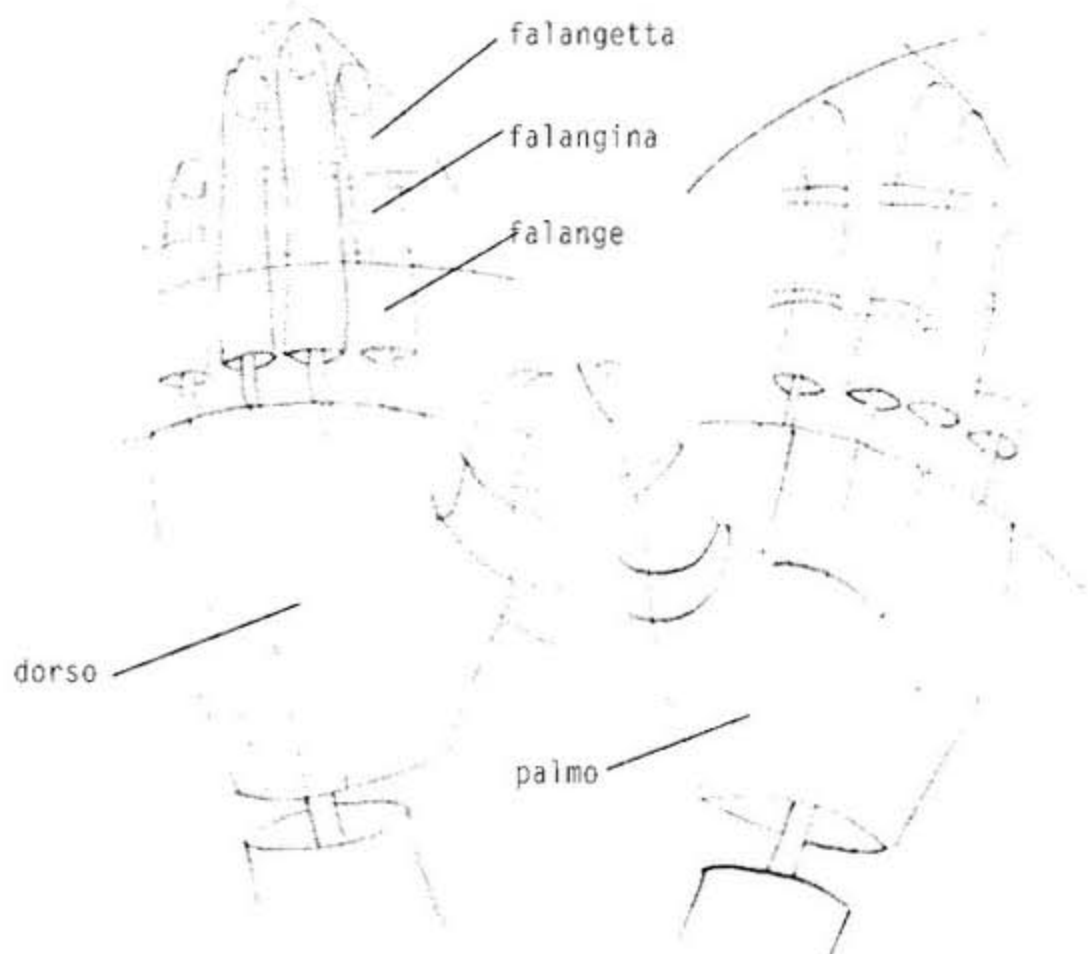
Assieme alla testa la mano costituisce una delle parti più importanti e difficili da disegnare del corpo umano.

La sua molteplicità di movimenti e articolazioni obbliga l'allievo ad una serie infinita di studi sia dal vero che a memoria, al fine di riprodurla correttamente in armoniose proporzioni e in varie angolazioni.

Una mano ben eseguita conferisce al figurino più grazia e femminilità, una mano disegnata male compromette l'armonia d'insieme.

Analisi strutturale

La mano proporzionalmente è lunga quanto il volto. Le parti princi-



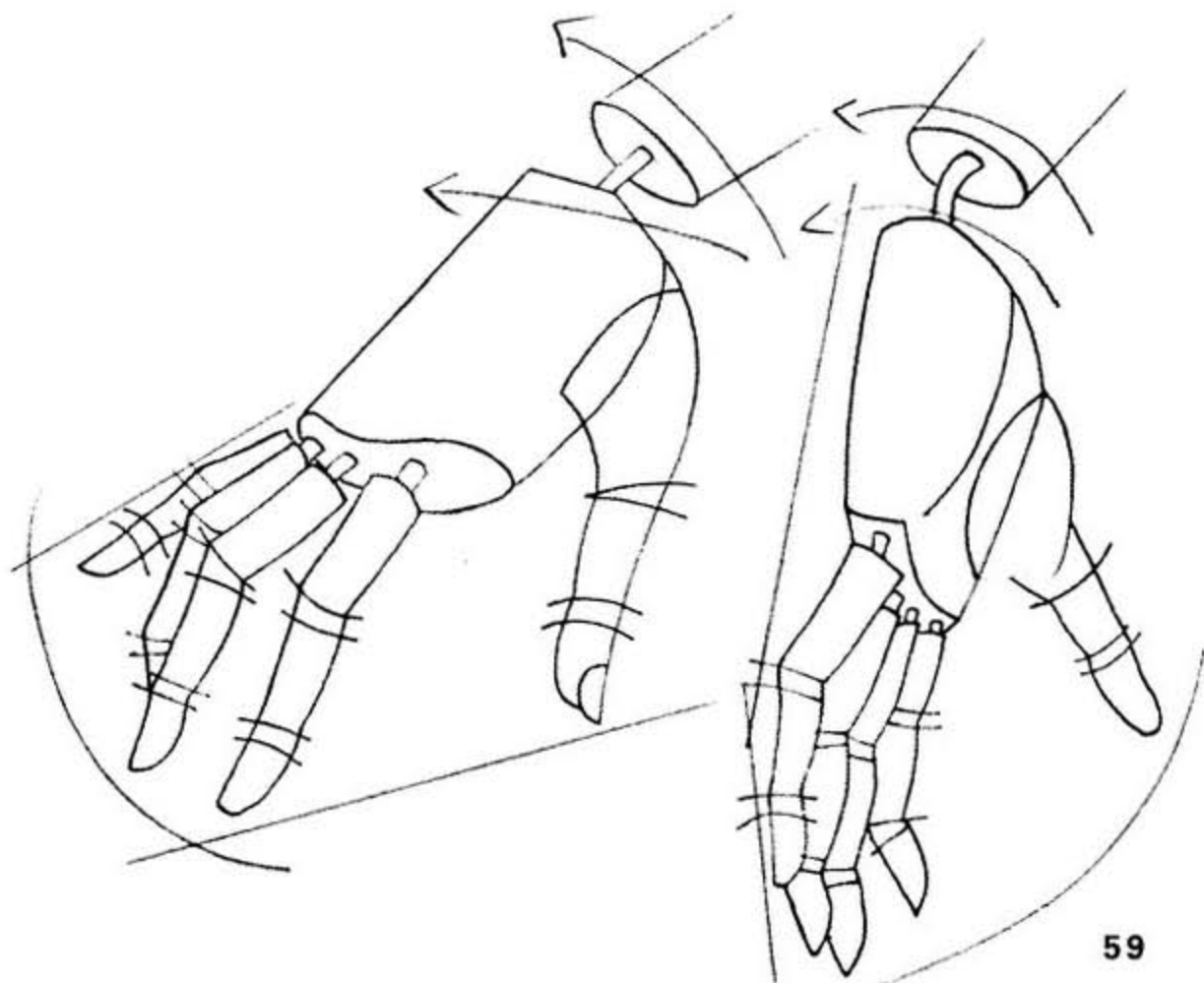
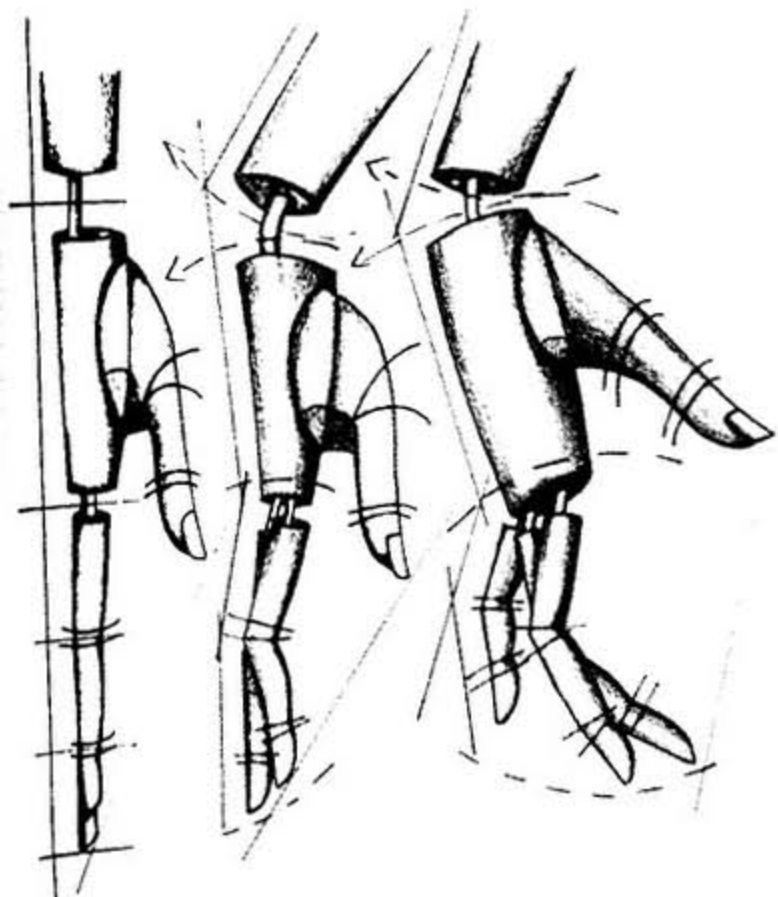
pali della mano sono: dorso, palmo e dita.

Esse sono costituite dal pollice, più grosso e corto delle altre dita e formato da due falangi, l'indice, il medio, il più lungo, l'anulare e il mignolo corto quasi quanto il pollice.

Le ultime quattro dita sono composte da tre falangi denominate: falange alla base del dorso, fa-

langina a metà dito e falangetta all'estremità dell'arto.

Ogni dito è di lunghezza diversa, i vari punti di articolazione e movimento permettono alla mano di essere lo strumento prensile del corpo e per la sua particolare morfologia ed espressività la mano rivela talora il carattere della persona ed il grado di sensibilità.





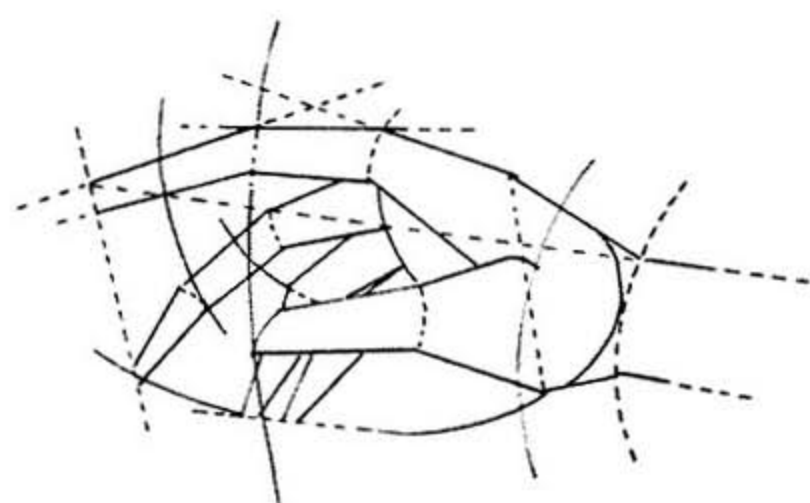
Riprodurre in modo corretto questa parte del corpo è certo difficile per un disegnatore principiante. Per meglio capire le dimensioni racchiudiamo il volume della mano in una forma geometrica, delimitandone lo spazio esterno, allo stesso modo all'interno della mano

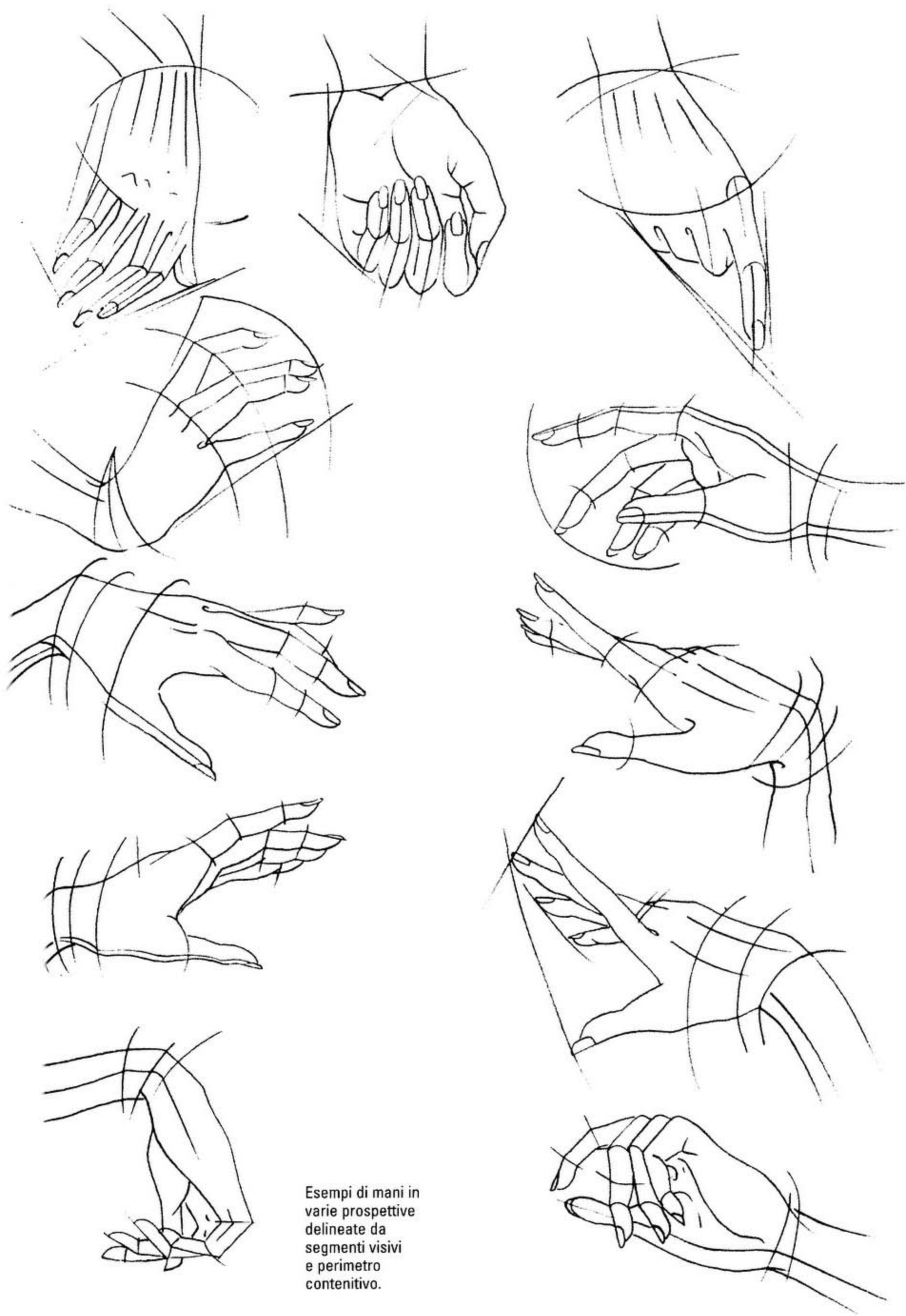
uniamo tutti i punti dello snodo. Secondariamente riproduciamo la forma anatomica tracciando un bozzetto di massima che evidenzi il volume e la struttura propria dell'arto, infine riproponiamo la mano con una linea plastica e con leggero chiaroscuro.

Esercizi

Riprodurre il disegno a mano libera con linee di struttura evidenziando il volume con un leggero chiaroscuro.

Confrontando le due immagini si stabilirà l'esattezza del disegno eseguito a mano libera.





Esempi di mani in
varie prospettive
delineate da
segmenti visivi
e perimetro
contenitivo.

Schemi di mani in
varie prospettive
eseguite a tratto
lineare e leggero
chiaroscuro.

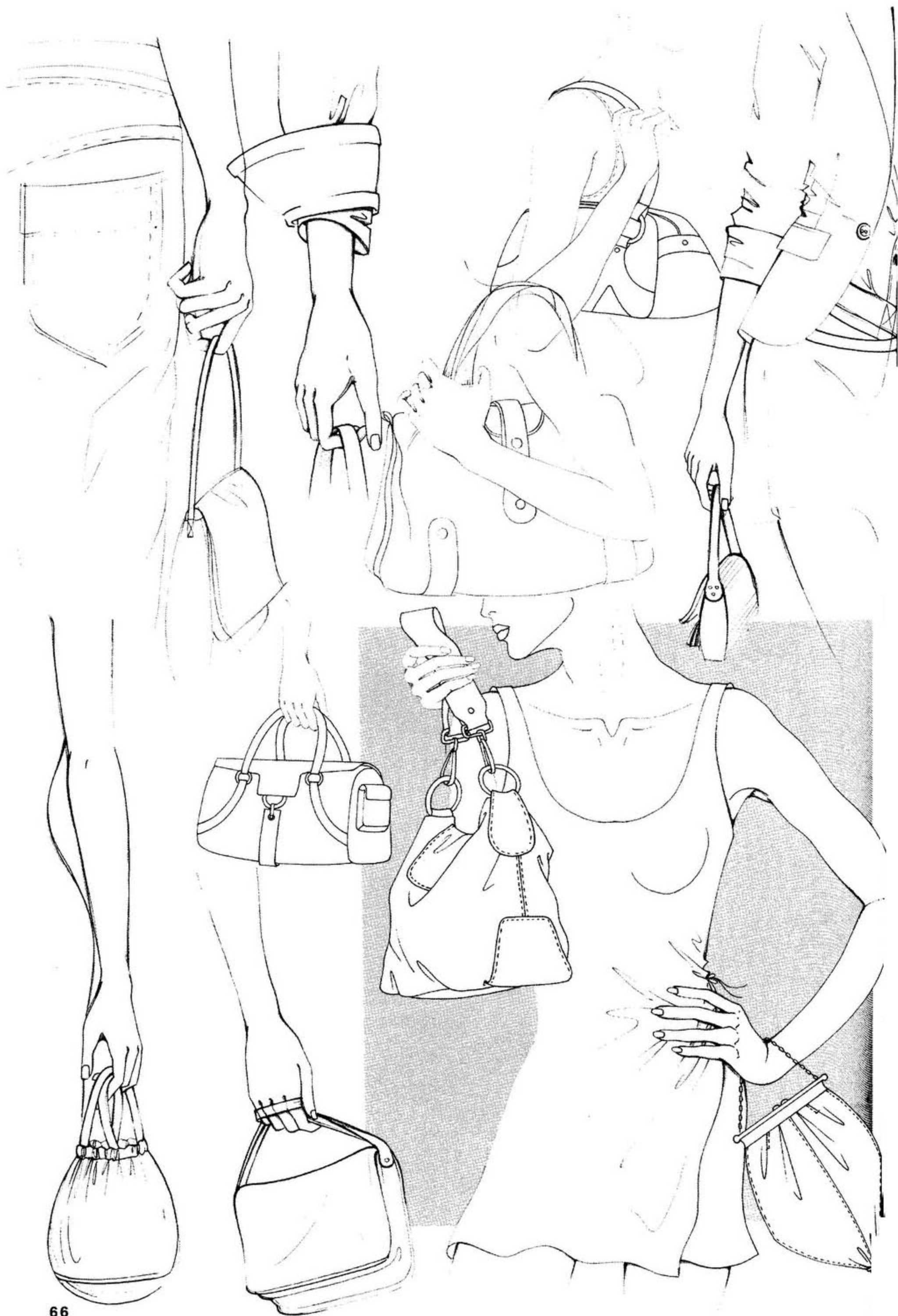




MANI CHE TENGONO UNA BORSA









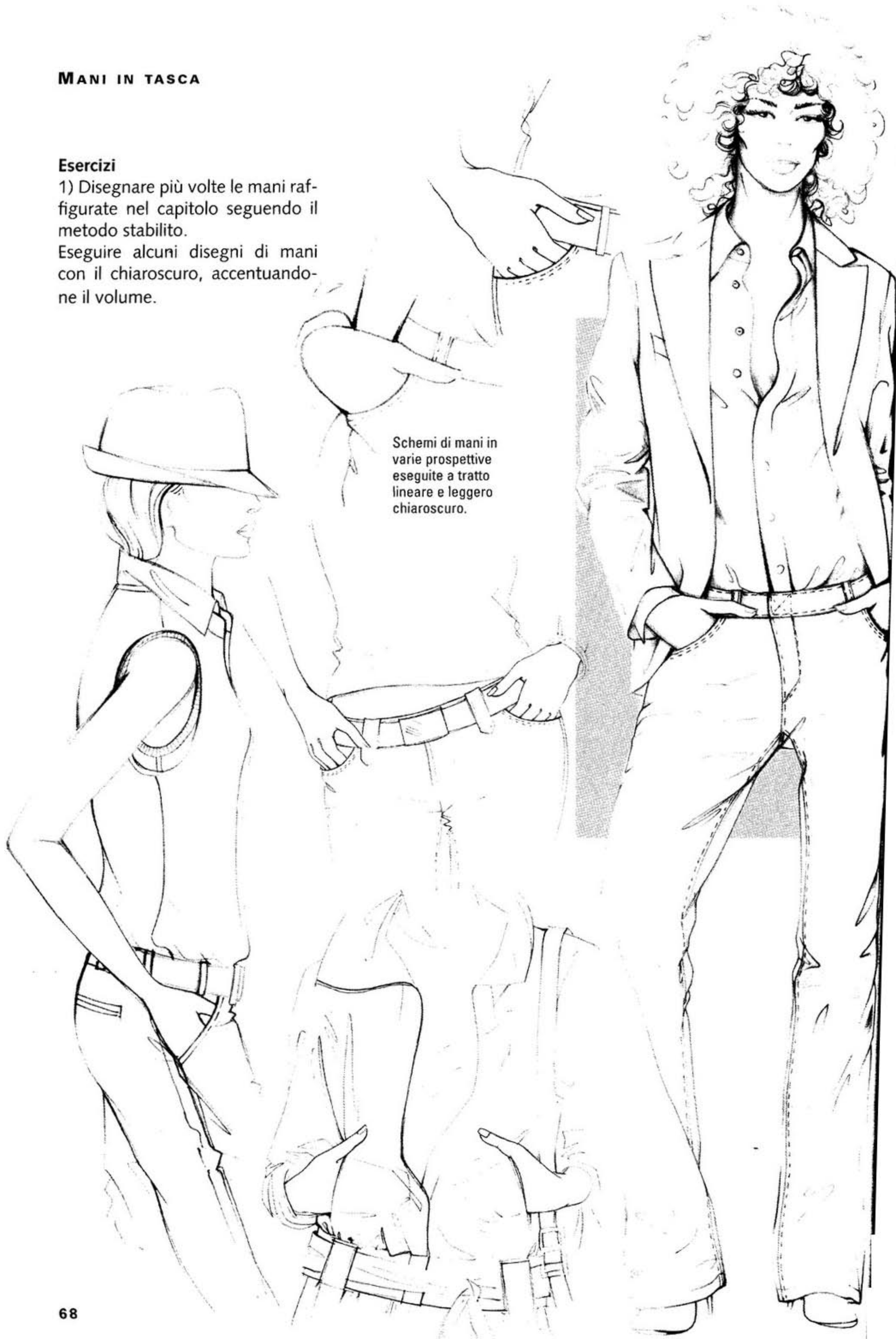
MANI IN TASCA

Esercizi

1) Disegnare più volte le mani raffigurate nel capitolo seguendo il metodo stabilito.

Eseguire alcuni disegni di mani con il chiaroscuro, accentuandone il volume.

Schemi di mani in
varie prospettive
eseguite a tratto
lineare e leggero
chiaroscuro.



BRACCIO

ANALISI E STRUTTURA

Il braccio è l'arto superiore del corpo ed è formato da quattro parti mobili: spalla, braccio, avambraccio e mano.

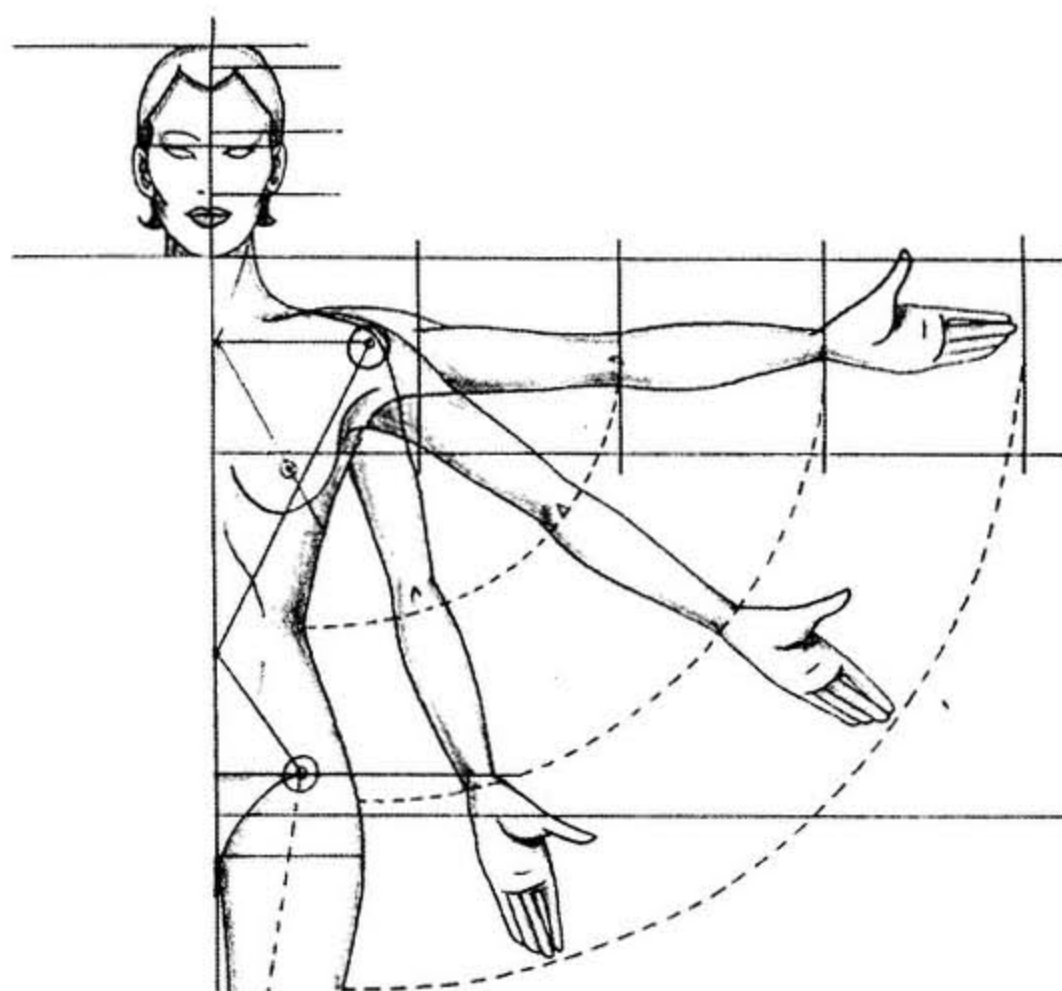
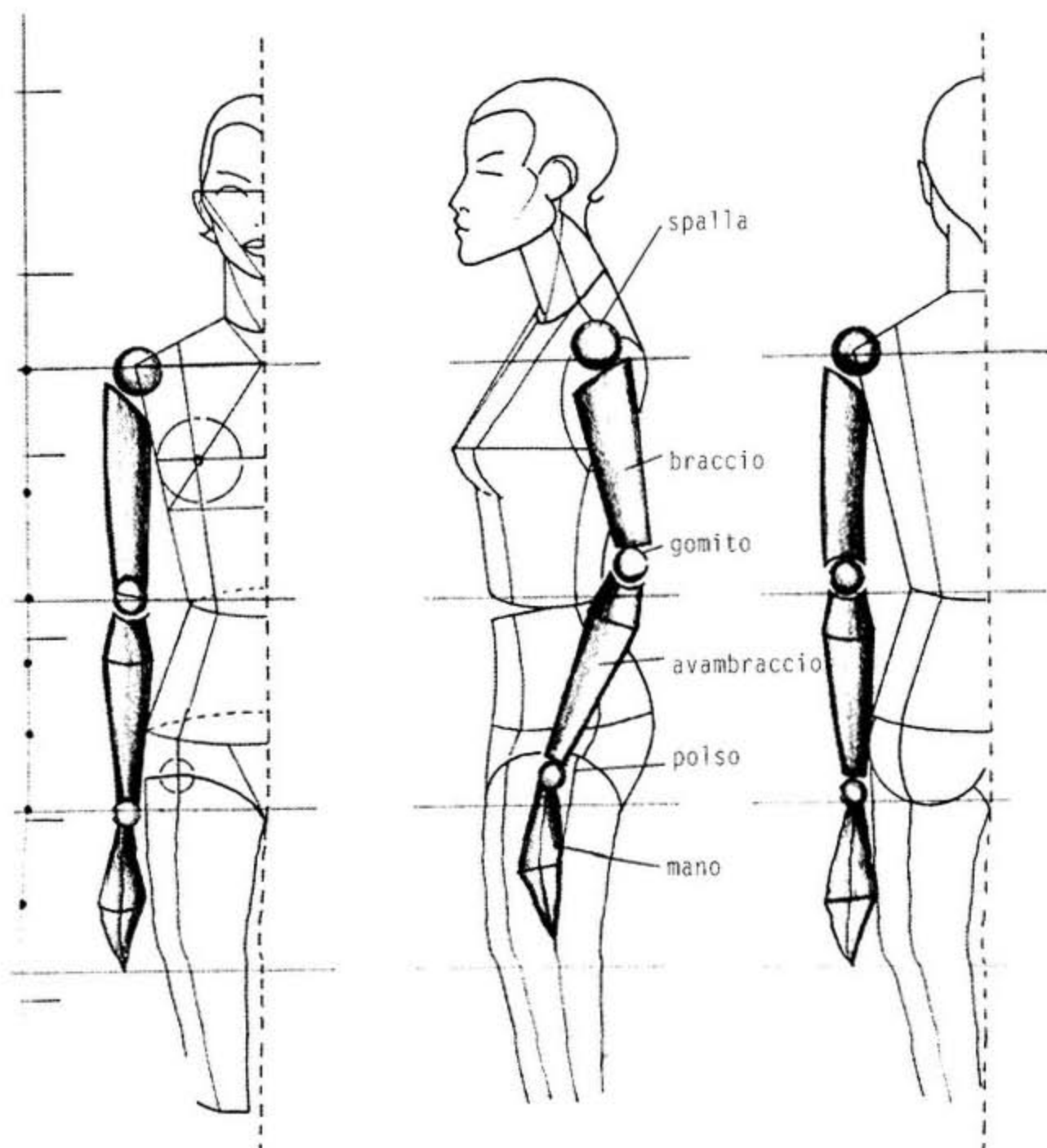
Ad ogni parte corrisponde uno snodo che permette un'estrema flessibilità, mobilità e rotazione.

Lo schema di massima dell'arto può essere rappresentato da due cilindri ristretti alla base, l'avambraccio nella parte superiore sarà simile ad un tronco di cono allungato e la mano nella posizione a dita estese ed unite ad una forma romboidale.

Tre sfere di varie dimensioni stanno ad indicare l'articolazione della spalla, del gomito e del polso.

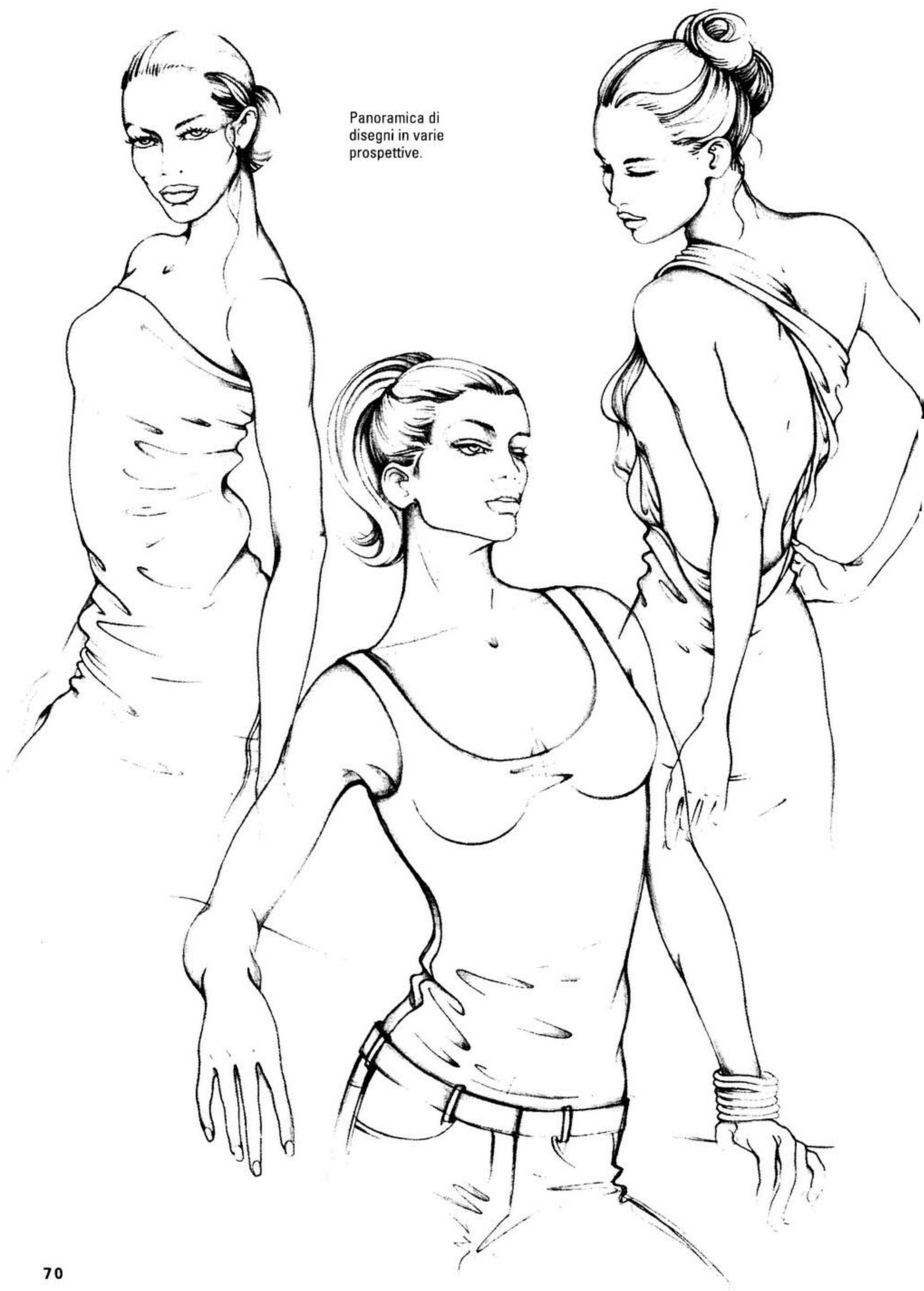
La lunghezza del braccio va dalla spalla alla vita, dell'avambraccio dalla vita all'inguine, mentre la lunghezza della mano giunge all'incirca a metà della coscia.

Per una migliore comprensione delle masse e degli snodi del braccio come del resto di tutto il corpo, vi consigliamo lo studio eseguito su manichini artistici e dal vero.



Movimento
laterale dell'arto
in rotazione.

Panoramica di
disegni in varie
prospettive.

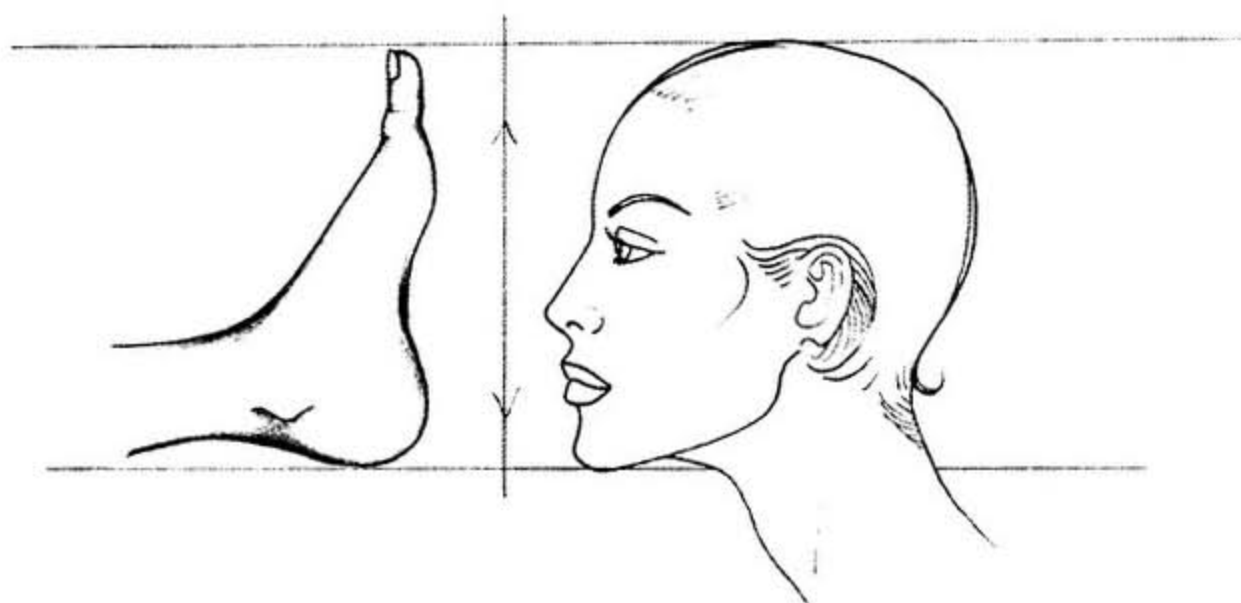


PIEDE

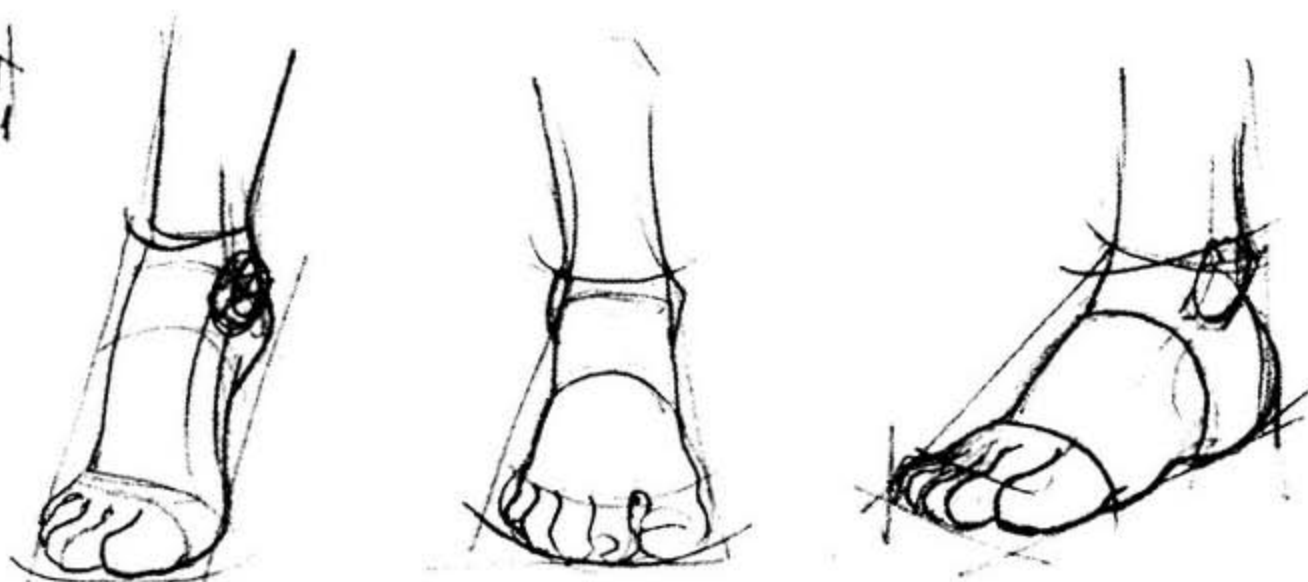
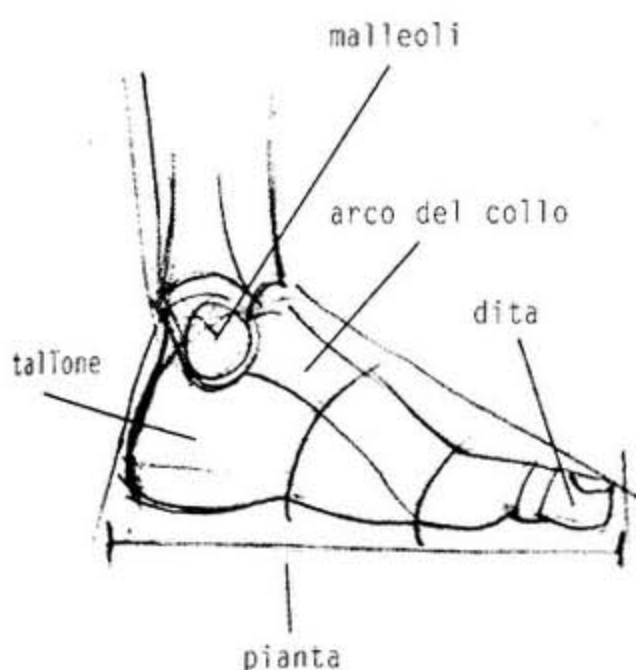
ANALISI E STRUTTURA

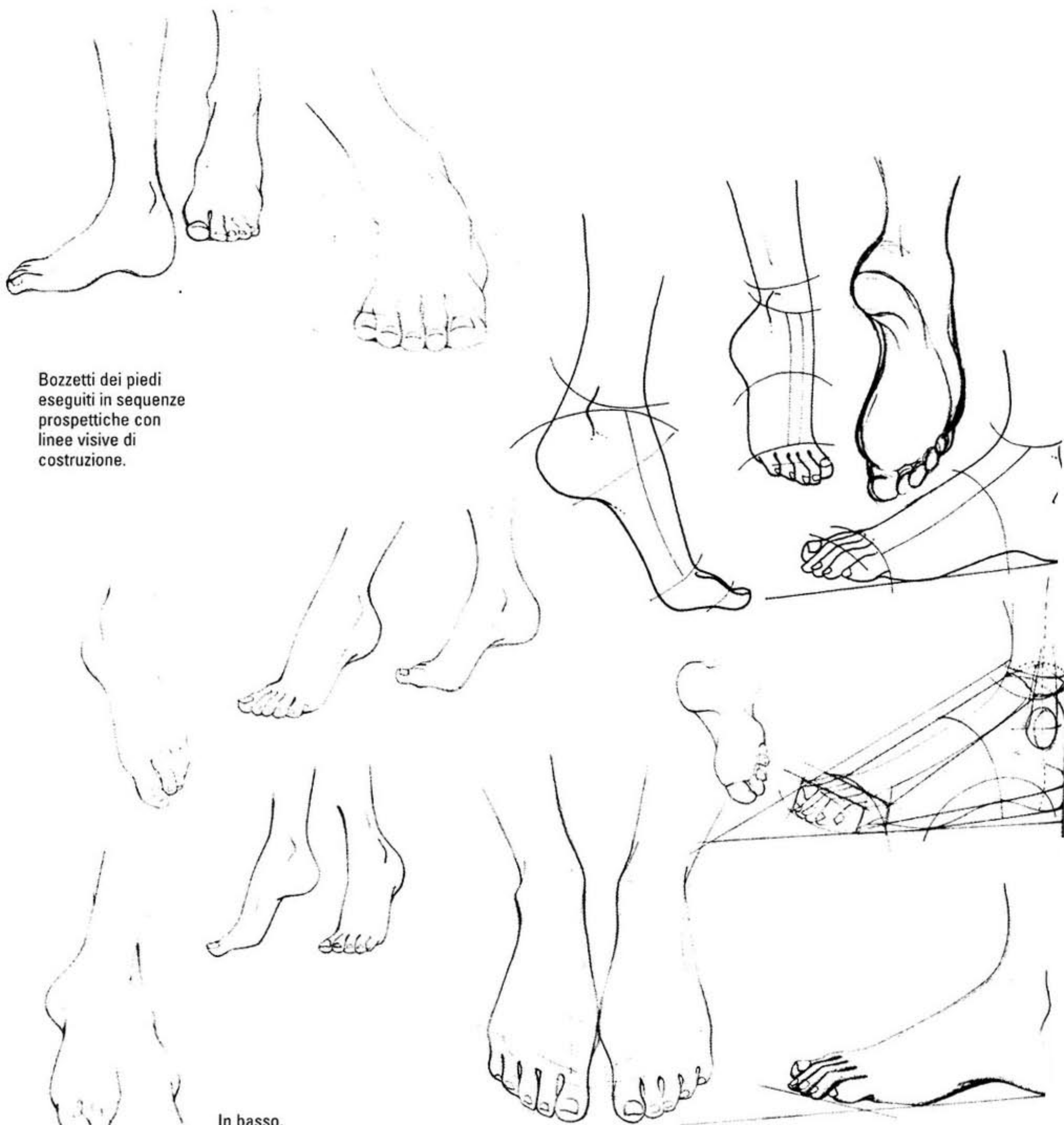
La lunghezza del piede corrisponde a un ottavo del corpo quindi all'altezza della testa.

Il piede a differenza della mano mostra una massa più chiusa e compatta e la sua forma a cuneo a pianta larga fa sì che il piede funzioni come sostegno per il corpo. Strutturalmente è costituito da cinque parti fondamentali: il tallone, sopra il quale troviamo i malleoli, l'alto arco del collo incavato all'interno e le cinque dita. L'alluce è il dito più grosso e compresso verso il basso, infine la pianta del piede che ha la funzione di appoggio del corpo.



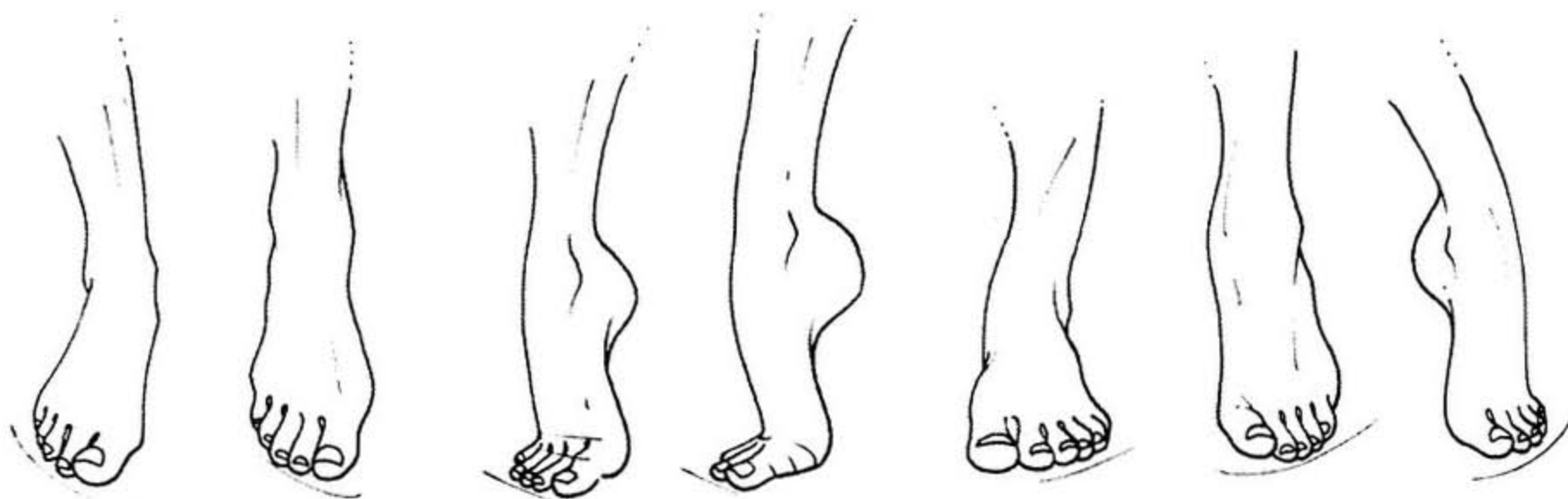
varie prospettive





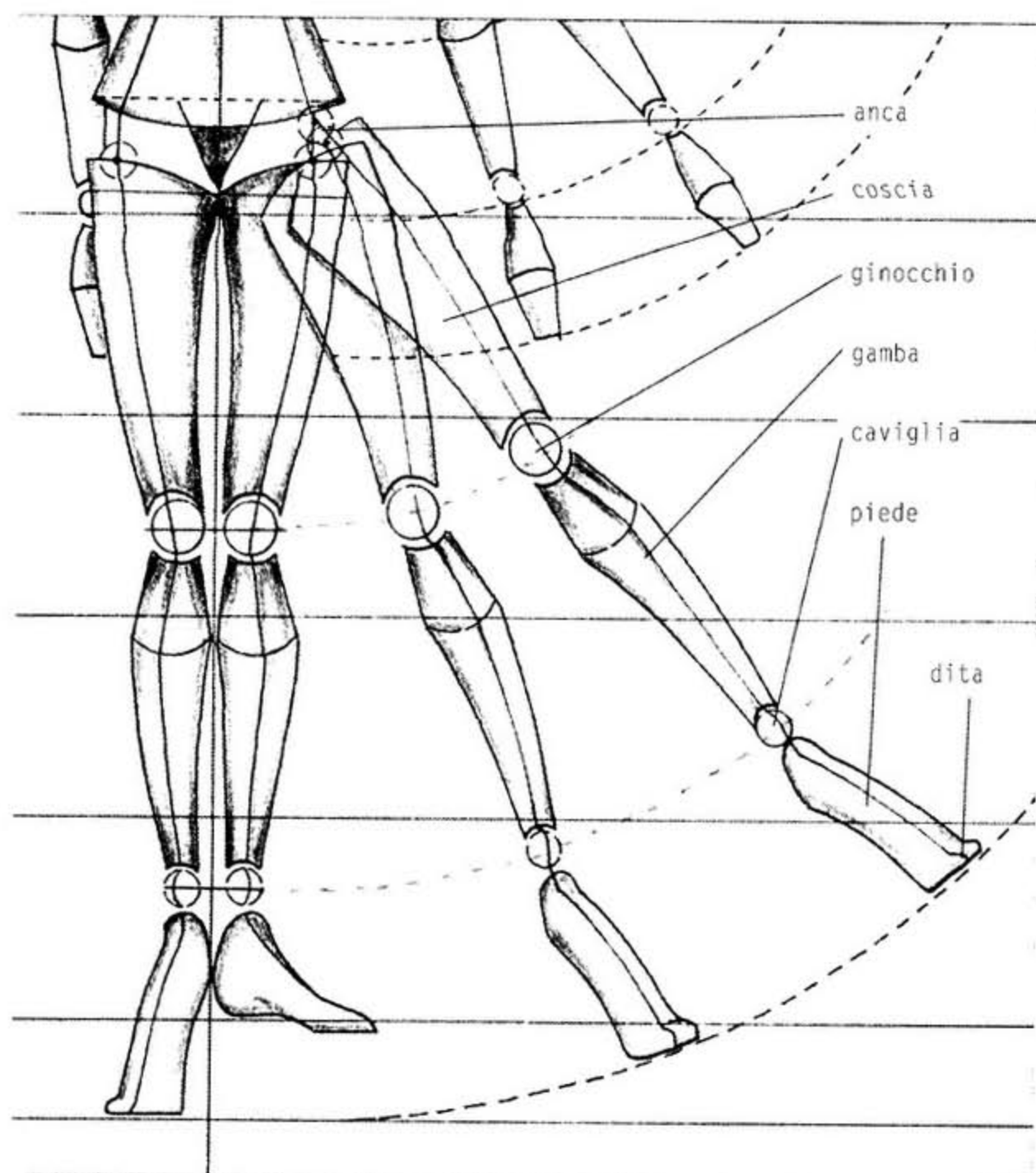
Bozzetti dei piedi
eseguiti in sequenze
prospettiche con
linee visive di
costruzione.

In basso.
Rappresentazione
del piede in
rotazione a
contorno lineare.

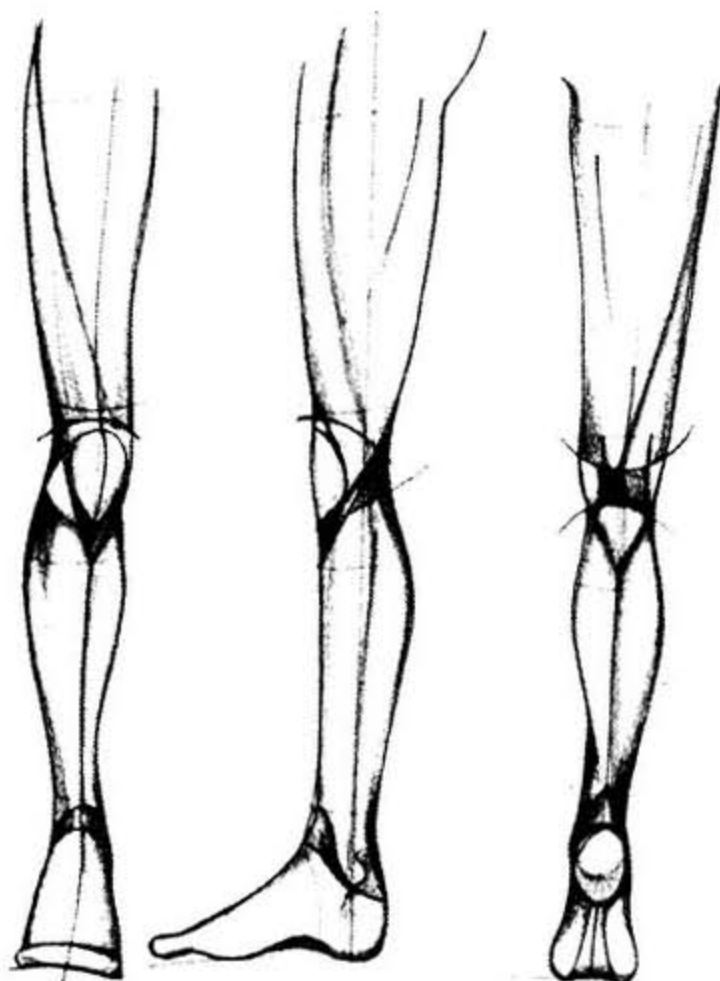


La gamba è l'arto inferiore e più lungo del corpo. Proporzionalmente la gamba con il piede è alta all'incirca quattro moduli del canone greco. Strutturalmente l'arto è formato da tre parti mobili: la coscia, la gamba e il piede unite tra loro dall'articolazione dell'anca, del ginocchio e della caviglia.

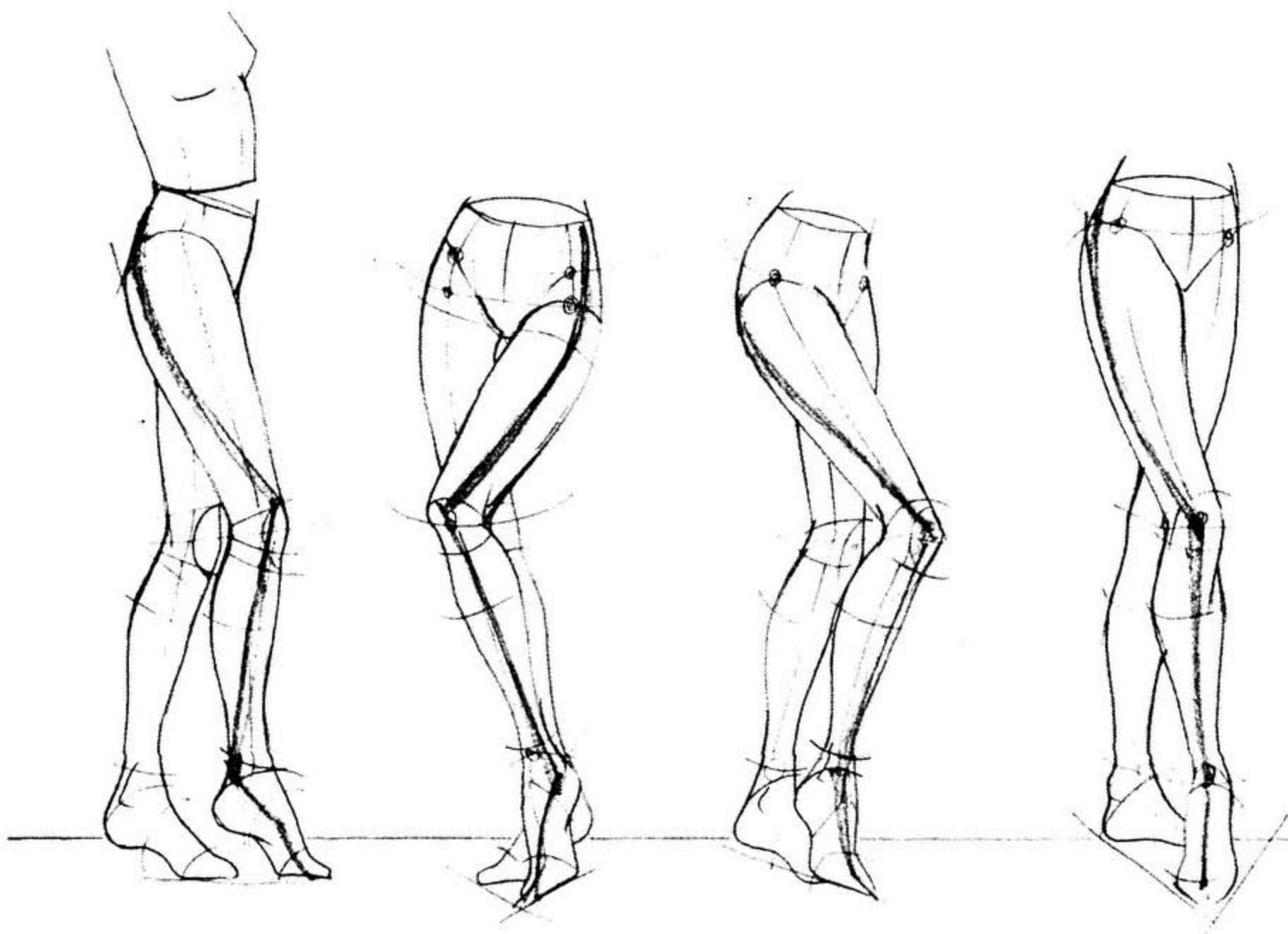
Le varie parti anatomiche dell'arto si flettono e ruotano per mezzo di una struttura ossea mobile e sferica che ne permette l'estrema mobilità proprio come abbiamo visto per il braccio. Lo schema geometrizzato della gamba può essere rappresentato come per il braccio, da forme cilindriche, sferiche, a tronco di cono e a forma di cuneo per il piede (vedi disegni). Tre sfere di varia dimensione indicano i punti di snodo e di articolazione. Le gambe hanno una forma molto bella e armoniosa e le donne più belle le mostrano con grande sapienza consapevoli del loro fascino, sono lunghe, affusolate, eleganti e impreziosite da raffinate calzature diventano colonne seducenti. Esercitatevi nel disegnarle con maestria, sono vincenti su qualsiasi abito.



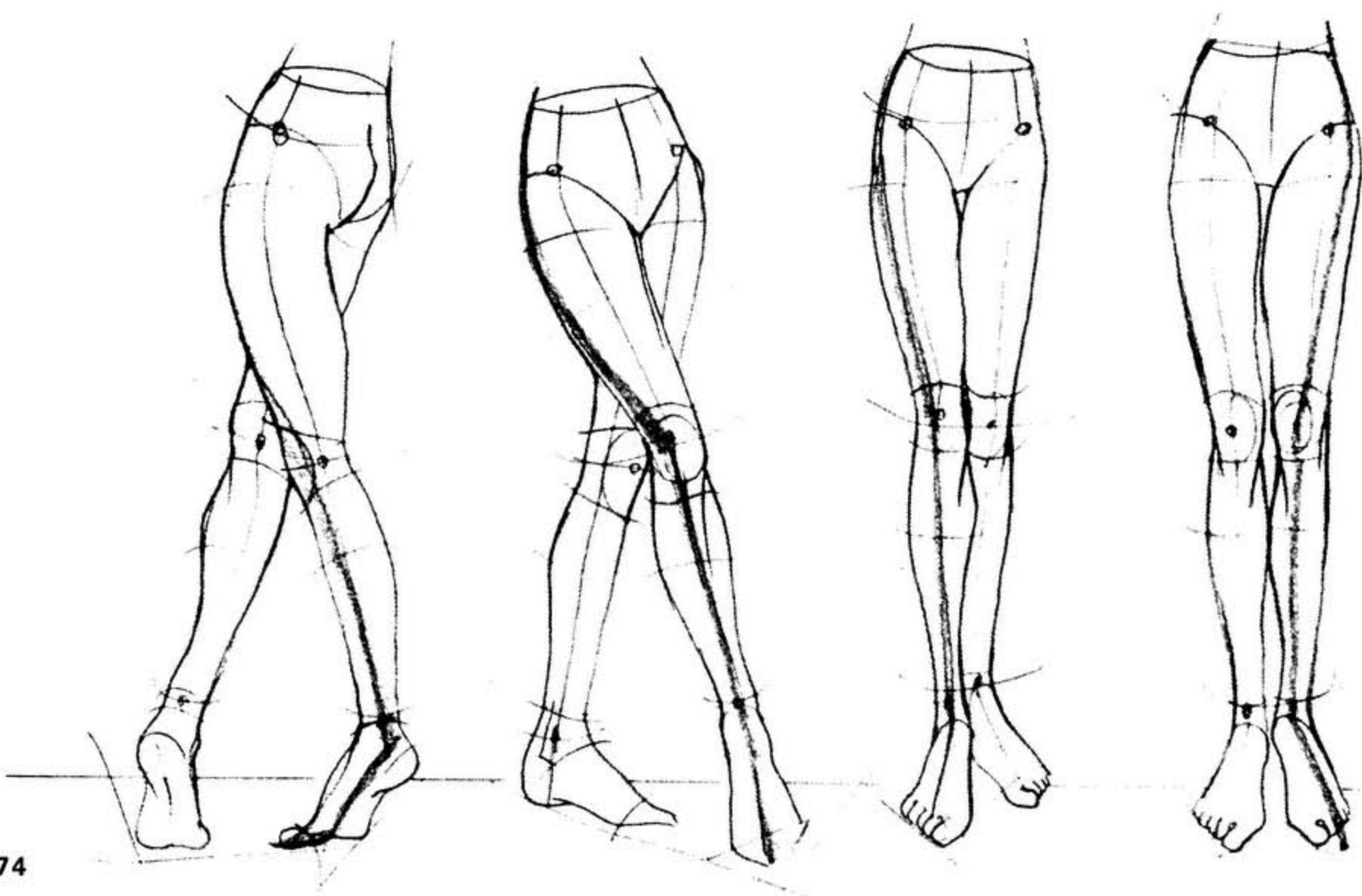
L'altezza della coscia è uguale a quella della gamba. Come prima differenza nelle tre visualizzazioni lineari notiamo i diversi ritmi strutturali. Nel primo e terzo grafico il ritmo strutturale assume un aspetto curvo che parte dallo snodo dell'anca sino al centro del ginocchio per poi scendere verticalmente all'interno dei piedi. Nella gamba di profilo il ritmo strutturale assume una forma ad esse allungata. Di profilo la gamba evidenzia il dislivello che esiste nella



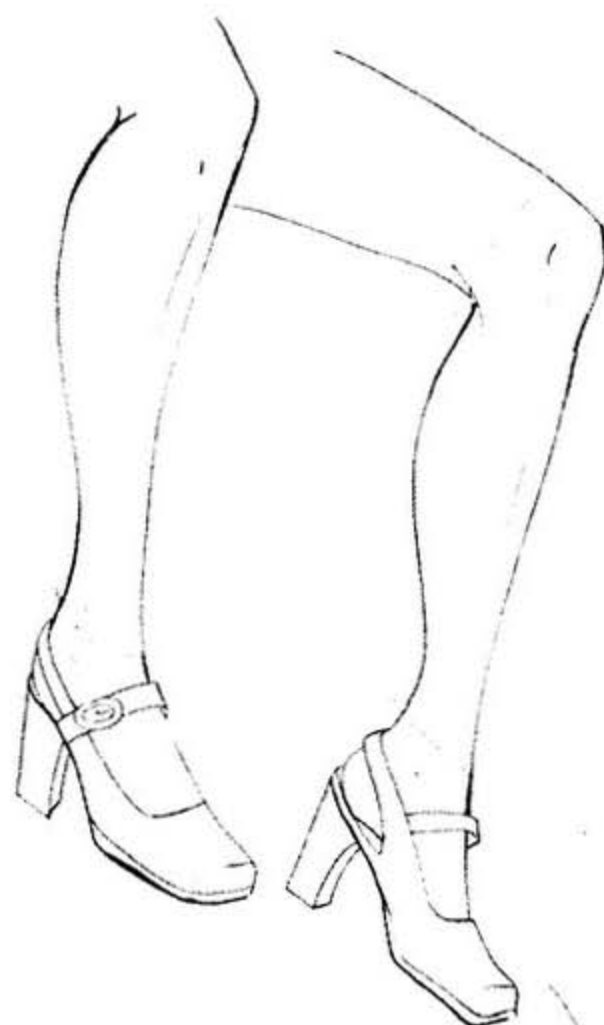
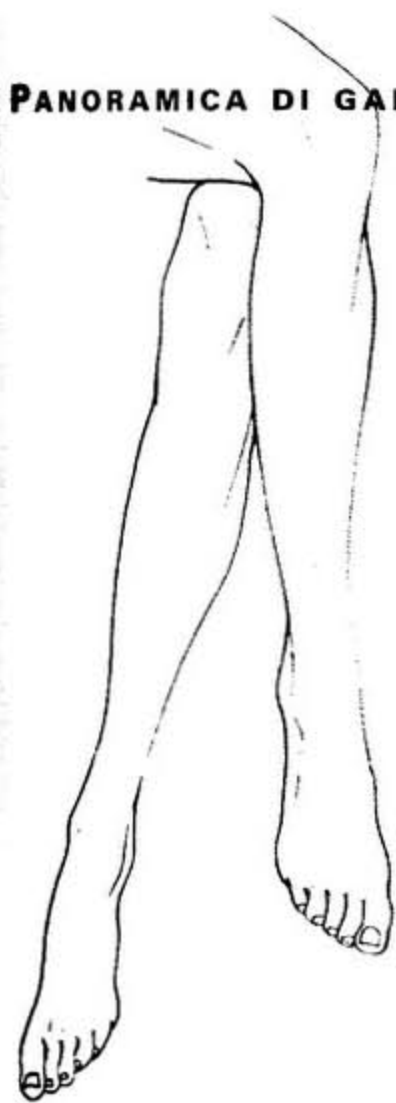
piegatura del ginocchio, più basso sul davanti più alto dietro in corrispondenza all'incavo. La visione frontale delle gambe unite denota i punti di contatto della muscolatura in corrispondenza con l'interno superiore delle cosce, del ginocchio, del polpaccio e delle caviglie. Al contrario noteremo delle zone di non contatto all'interno delle cosce, tra queste e il pube, tra il ginocchio e il polpaccio, nella parte inferiore delle gambe e tra le caviglie e il piede.



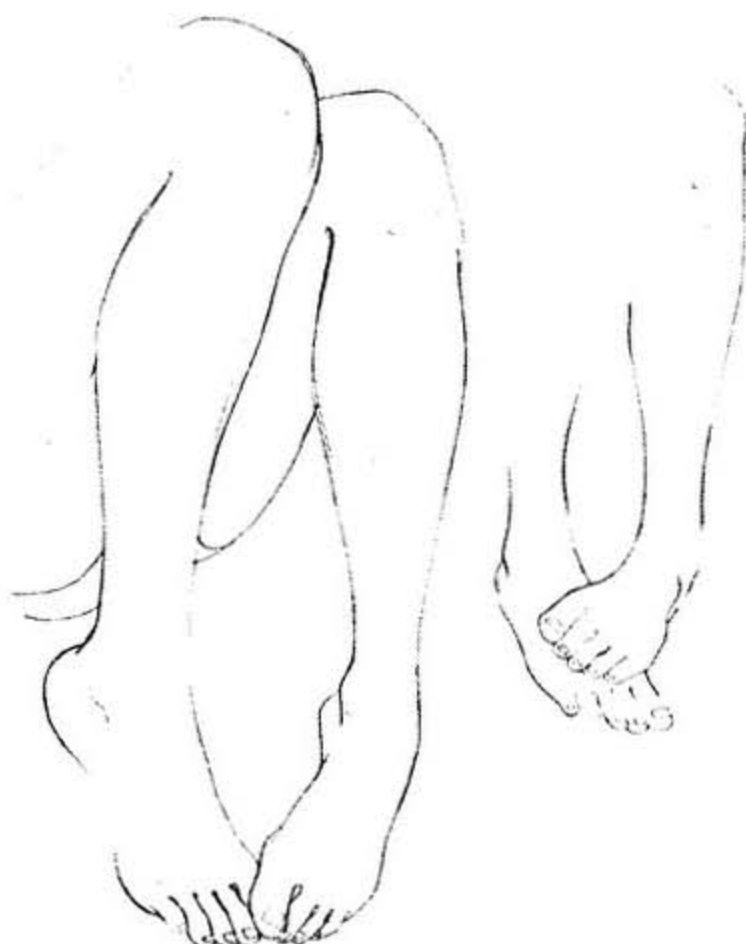
Gambe riprese in varie prospettive con delineati i ritmi strutturali, i punti di flessione e di snodo. Di profilo anche quando sono perfettamente diritte hanno una forma a esse allungata in quanto la coscia sporge in avanti mentre il ginocchio e la gamba rientrano di poco all'interno.



PANORAMICA DI GAMBE A PIEDI NUDI E CON CALZATURE

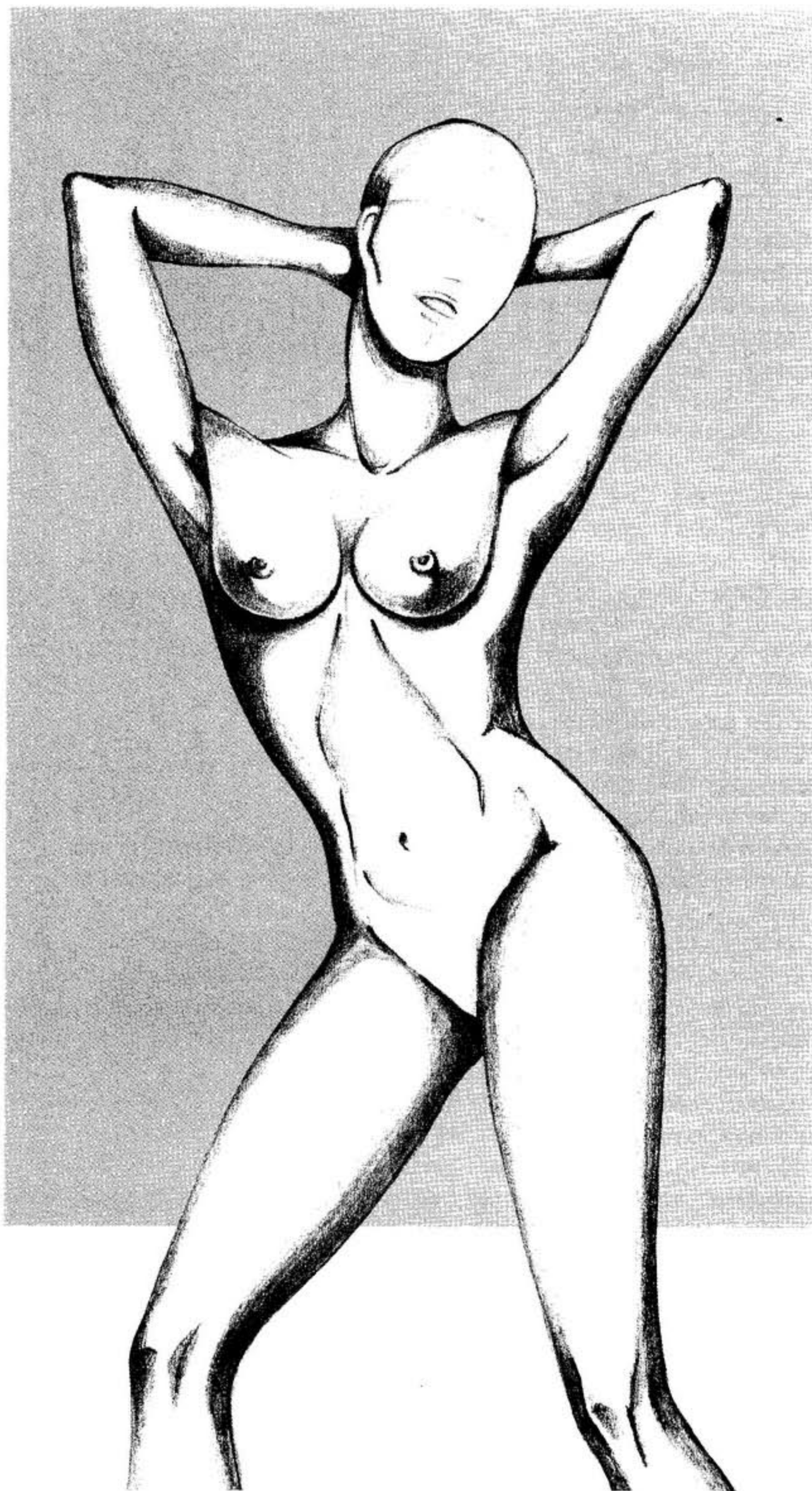


tecnica di esecuzione
Base a matita micromina
2B, tratto nero 02-05
per definire i contorni,
ombreggiature finali con
matita 2B e 3B.



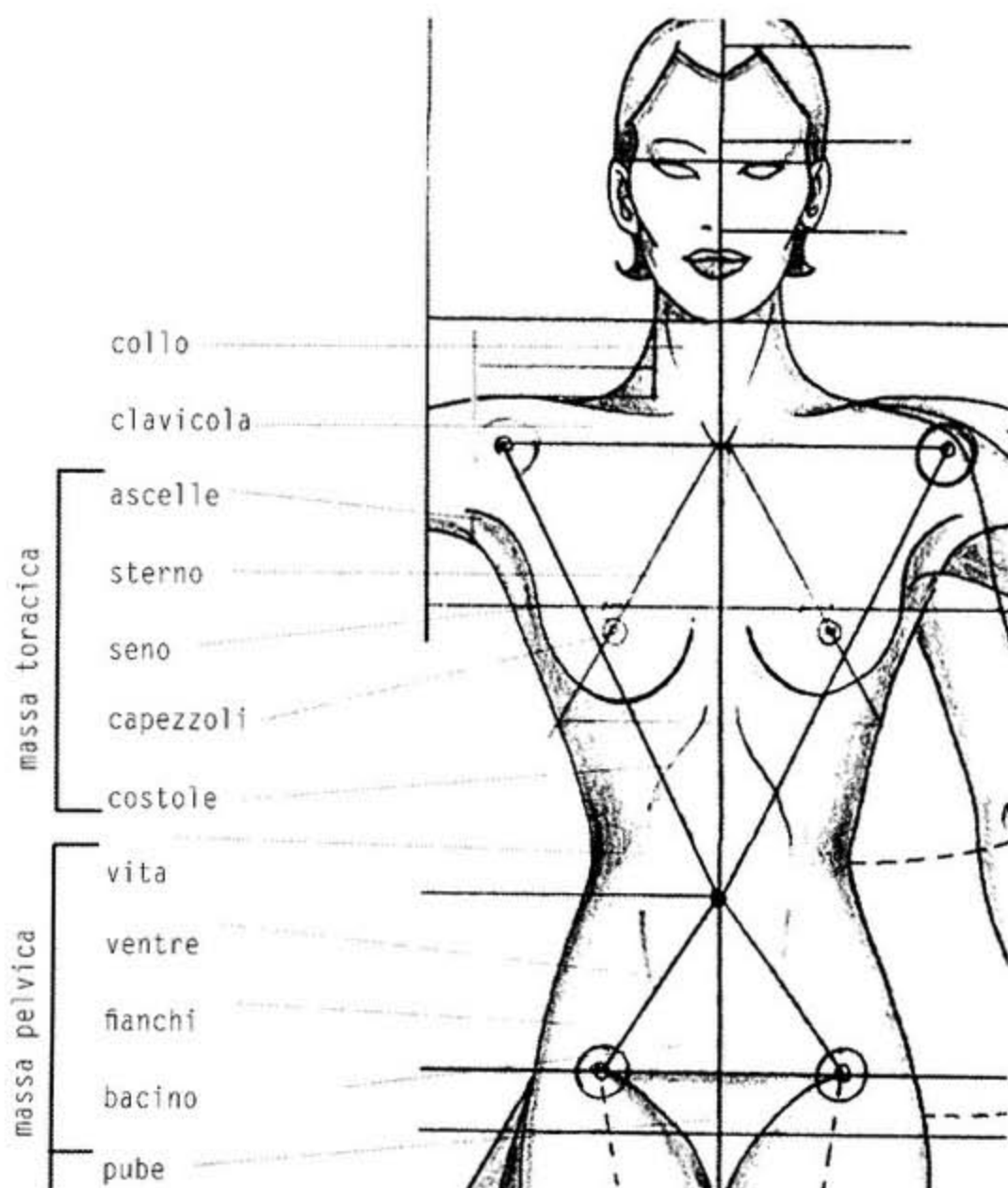


Il busto dal punto di vista estetico è la parte anatomica femminile più seducente di tutto il corpo, la sua plasticità e forma lo rendono protagonista nei primi piani assoluti, diciamo che è la zona maggiormente fotografata nei rotocalchi e gli stilisti che ne conoscono il valore, lo imbrigliano in abiti così attillati e scollati che sembrano "ingoiati" più che indossati. Il busto è la zona centrale del corpo e saperlo riprodurre sapientemente è sinonimo di grande maestria. La sua particolare armonia e morfologia dà l'opportunità di creare abiti sempre nuovi in originali creazioni fashion.



Proporzionalmente il busto si estende in due moduli e mezzo del canone totale della figura femminile, strutturalmente è formato da due parti mobili di diversa proporzione, il torace e il bacino. Queste parti anatomiche costituiscono anche la differenza sostanziale tra il corpo femminile più tondo e plastico e quello maschile più imponente e muscoloso. Nella visione frontale troviamo dall'alto in basso queste caratteristiche: il collo, innestato nel tronco dietro la clavicola, le spalle più piccole di quelle maschili e di uguale larghezza dei fianchi, le clavicole, ossa delle spalle che si congiungono abbassandosi nella cavità del collo.

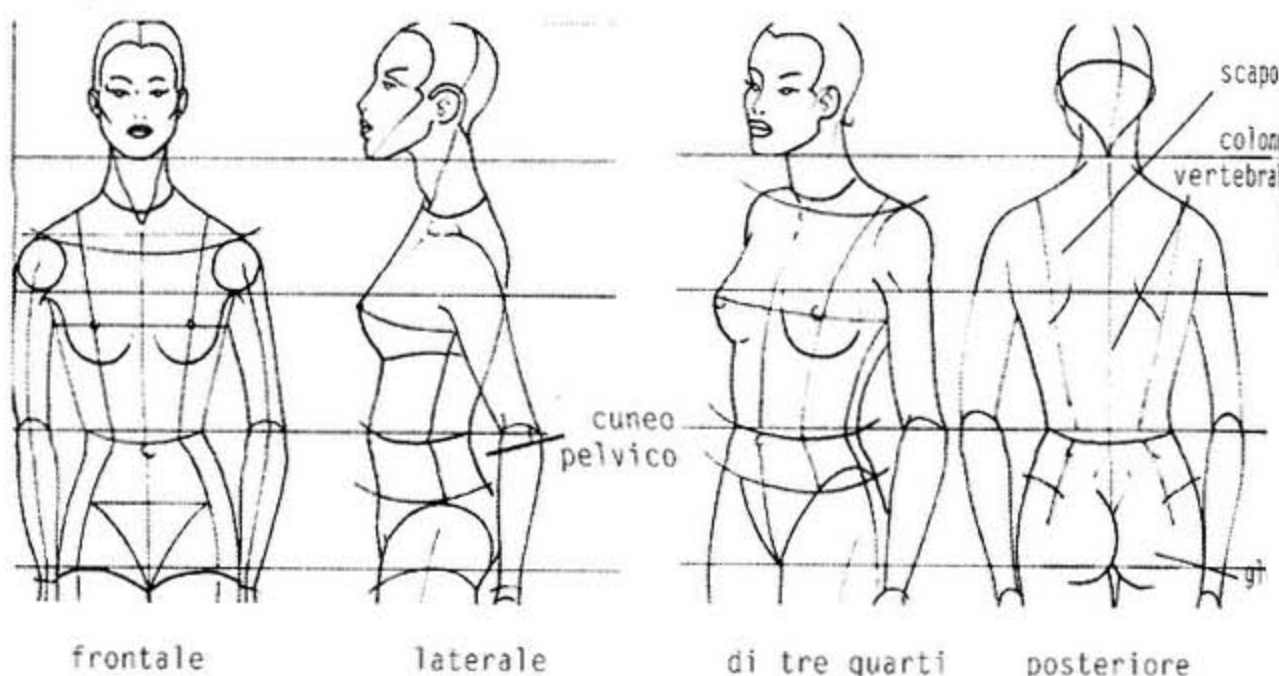
Abbiamo poi il torace, che è la struttura singola più grande del corpo formato dalle costole, dallo sterno, dai seni sporgenti e dalle ascelle. Per trovare l'esatta collocazione dei capezzoli è utile tracciare due linee a 45° dall'incavo del collo attraverso la gabbia toracica, orientandoli così verso l'esterno. La forma dei seni assomiglia a un calice capovolto. Il busto si collega ai fianchi nel punto vita che risulta molto più piccolo e leggermente rialzato rispetto a quello maschile. La massa pelvica (o bacino) è formata dal ventre con l'ombelico leggermente infossato, dai fianchi e dal pube. La parte dorsale è contraddistinta dalle scapole che seguono il movimento delle braccia, dalla colonna vertebrale che erige il tronco e permette per la sua par-



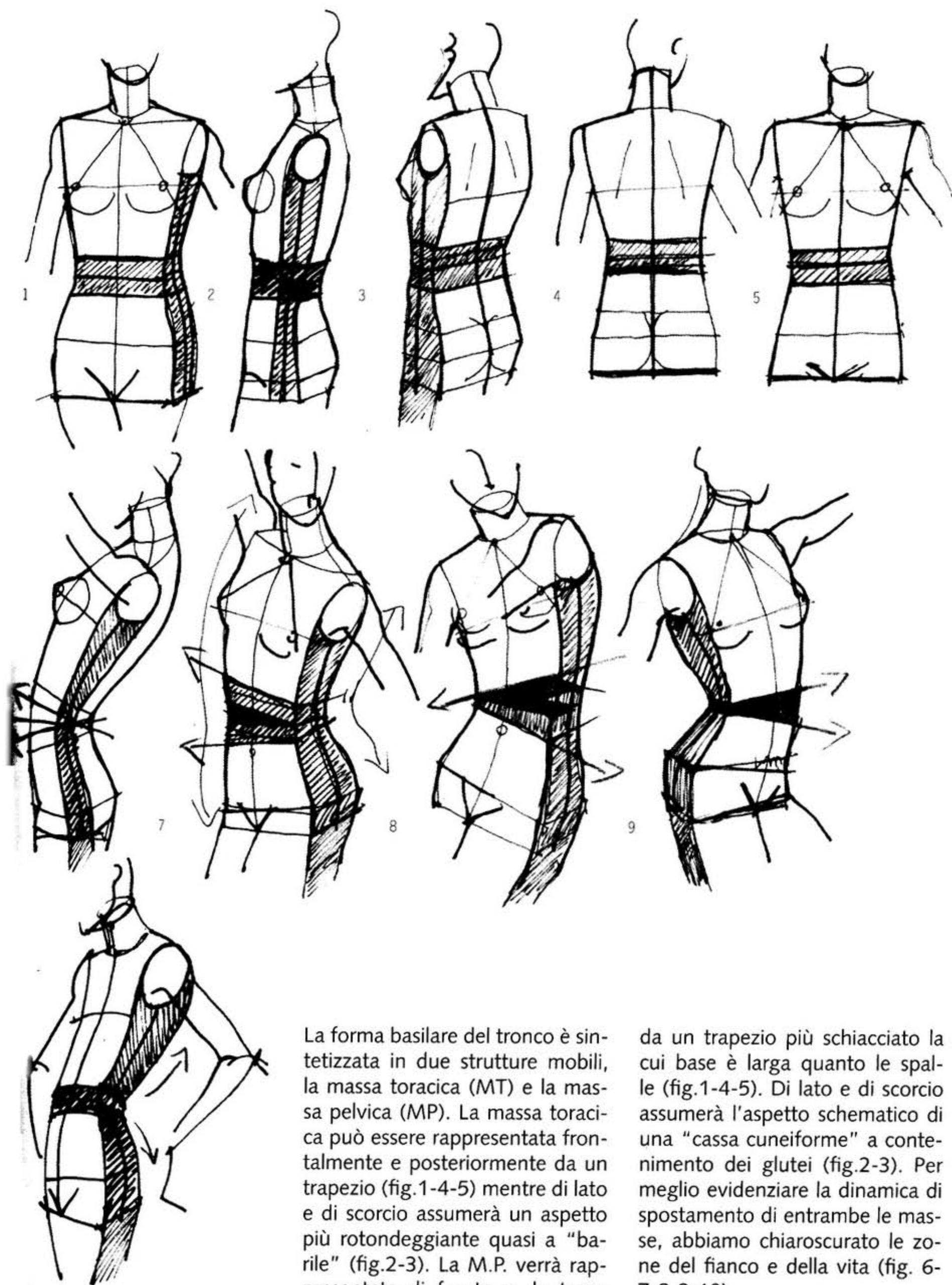
ticolare conformazione anatomica un'infinità di posizioni e movimenti. La zona inferiore del busto è formata dal cuneo pelvico teso all'indietro dall'osso sacro e dai glutei i cui muscoli medi e grandi

creano una configurazione a farfalla, vedi figure sottostanti. Nel profilo possiamo notare la conformazione in avanti della massa toracica (MT) e all'indietro della massa pelvica (MP).

Prospettiva

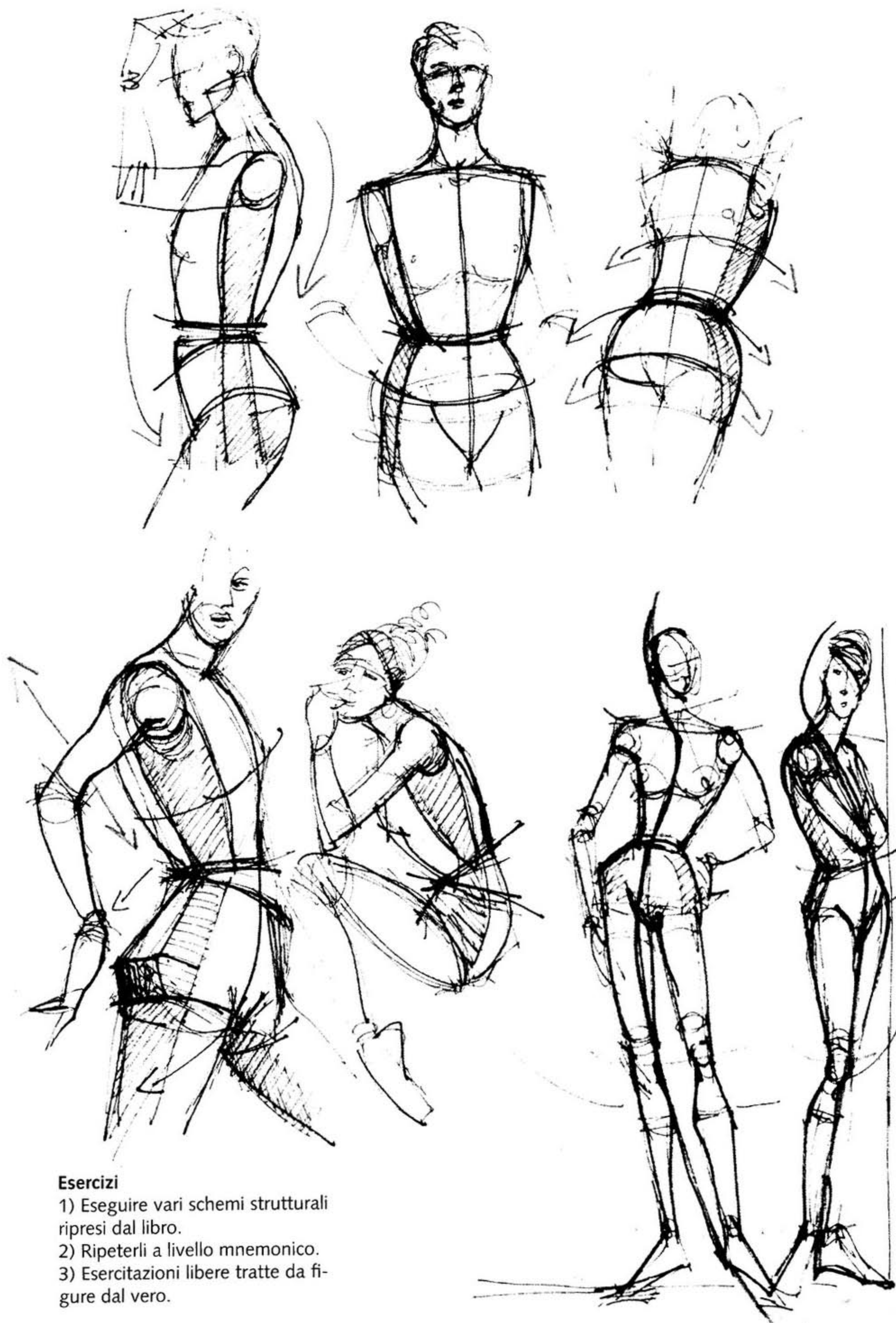


SCHEMA DI MASSIMA DEL TRONCO



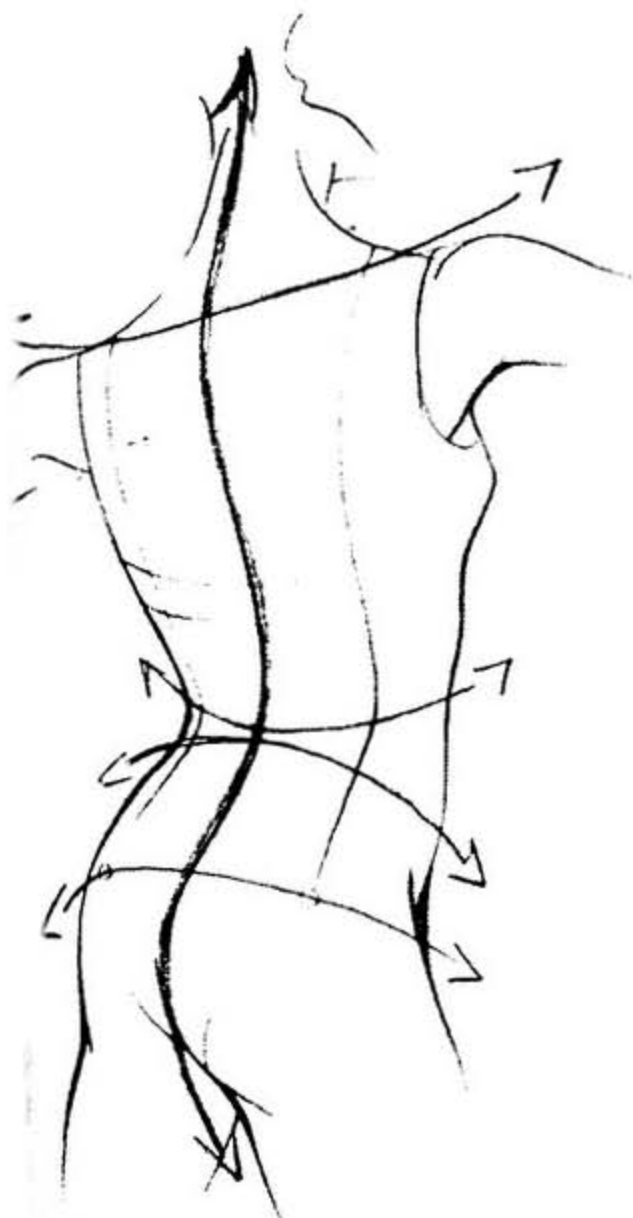
La forma basilare del tronco è sintetizzata in due strutture mobili, la massa toracica (MT) e la massa pelvica (MP). La massa toracica può essere rappresentata frontalmente e posteriormente da un trapezio (fig.1-4-5) mentre di lato e di scorcio assumerà un aspetto più rotondeggiante quasi a "barile" (fig.2-3). La M.P. verrà rappresentata di fronte e da tergo

da un trapezio più schiacciato la cui base è larga quanto le spalle (fig.1-4-5). Di lato e di scorcio assumerà l'aspetto schematico di una "cassa cuneiforme" a contenimento dei glutei (fig.2-3). Per meglio evidenziare la dinamica di spostamento di entrambe le masse, abbiamo chiaroscurato le zone del fianco e della vita (fig. 6-7-8-9-10).



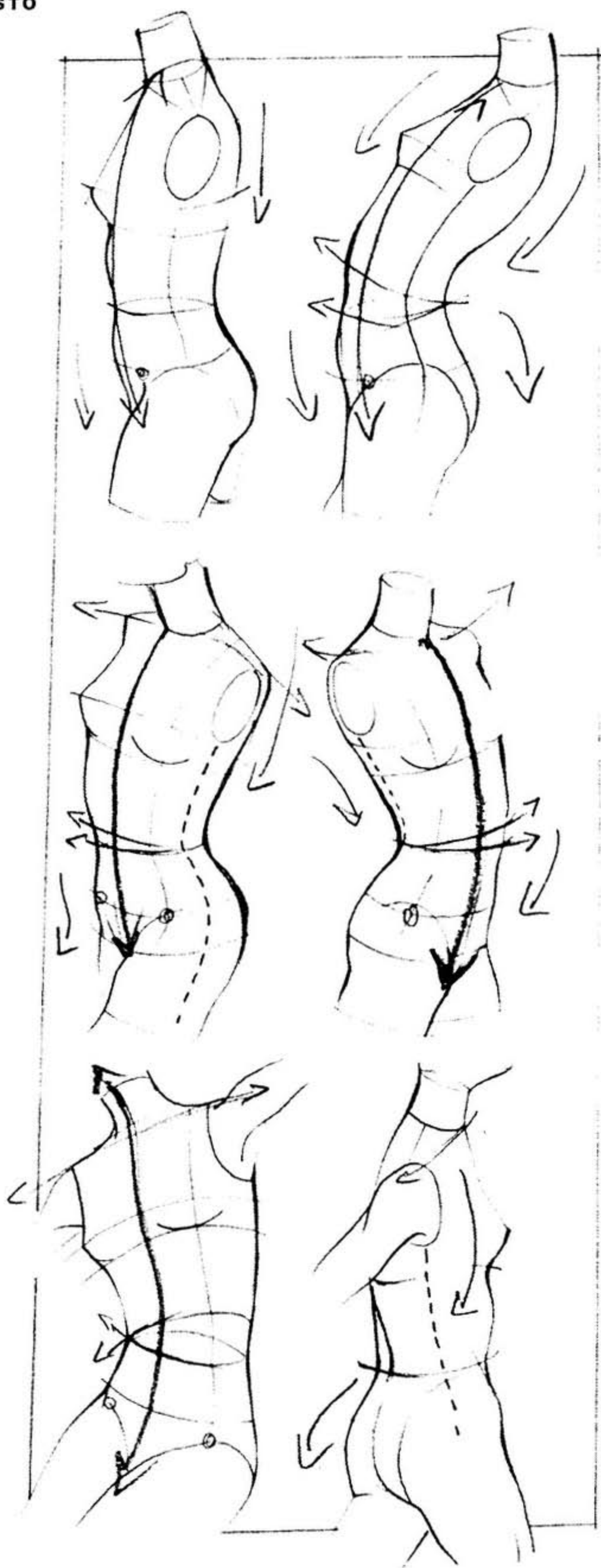
Esercizi

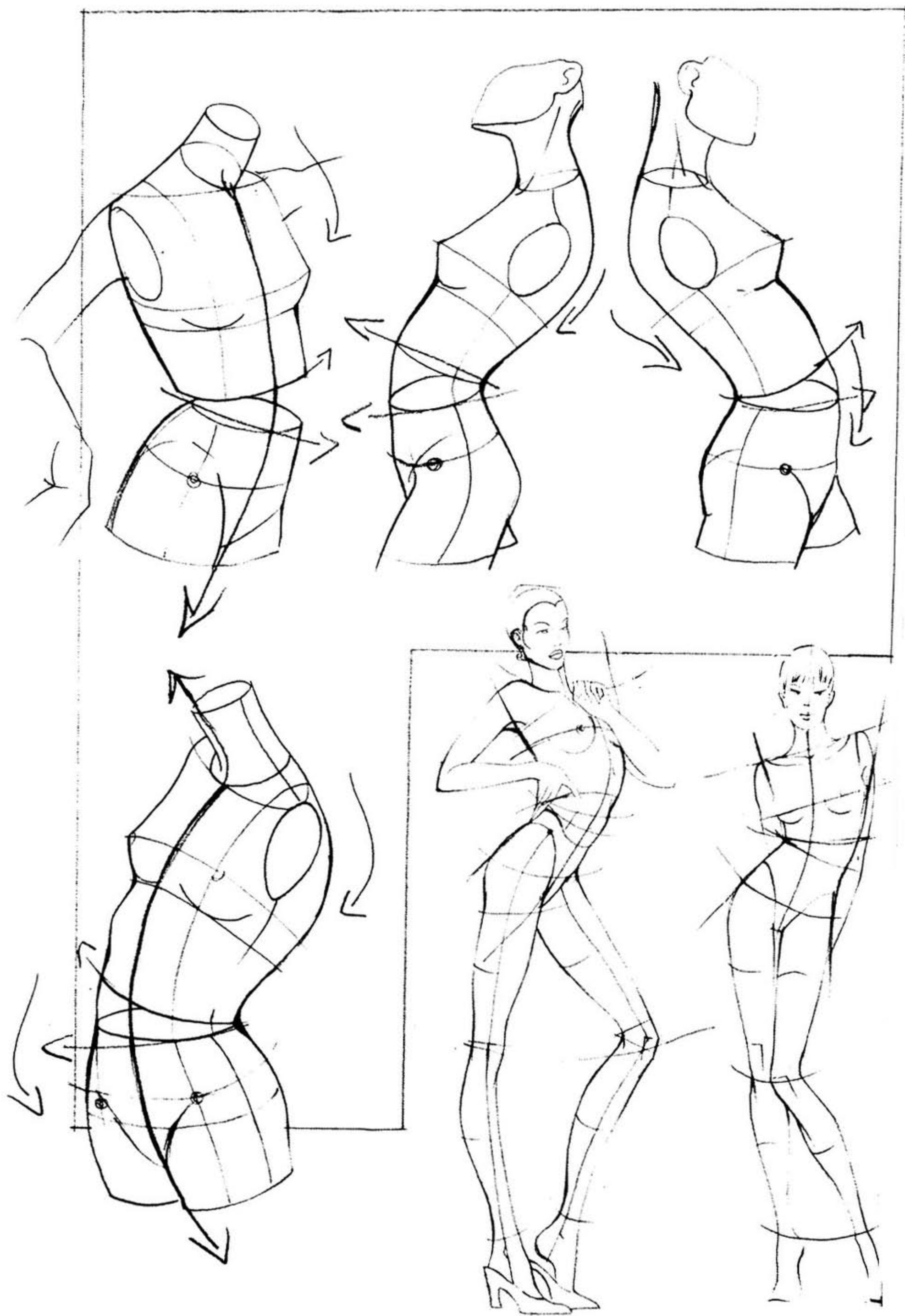
- 1) Eseguire vari schemi strutturali ripresi dal libro.
- 2) Ripeterli a livello mnemonico.
- 3) Esercitazioni libere tratte da figure dal vero.

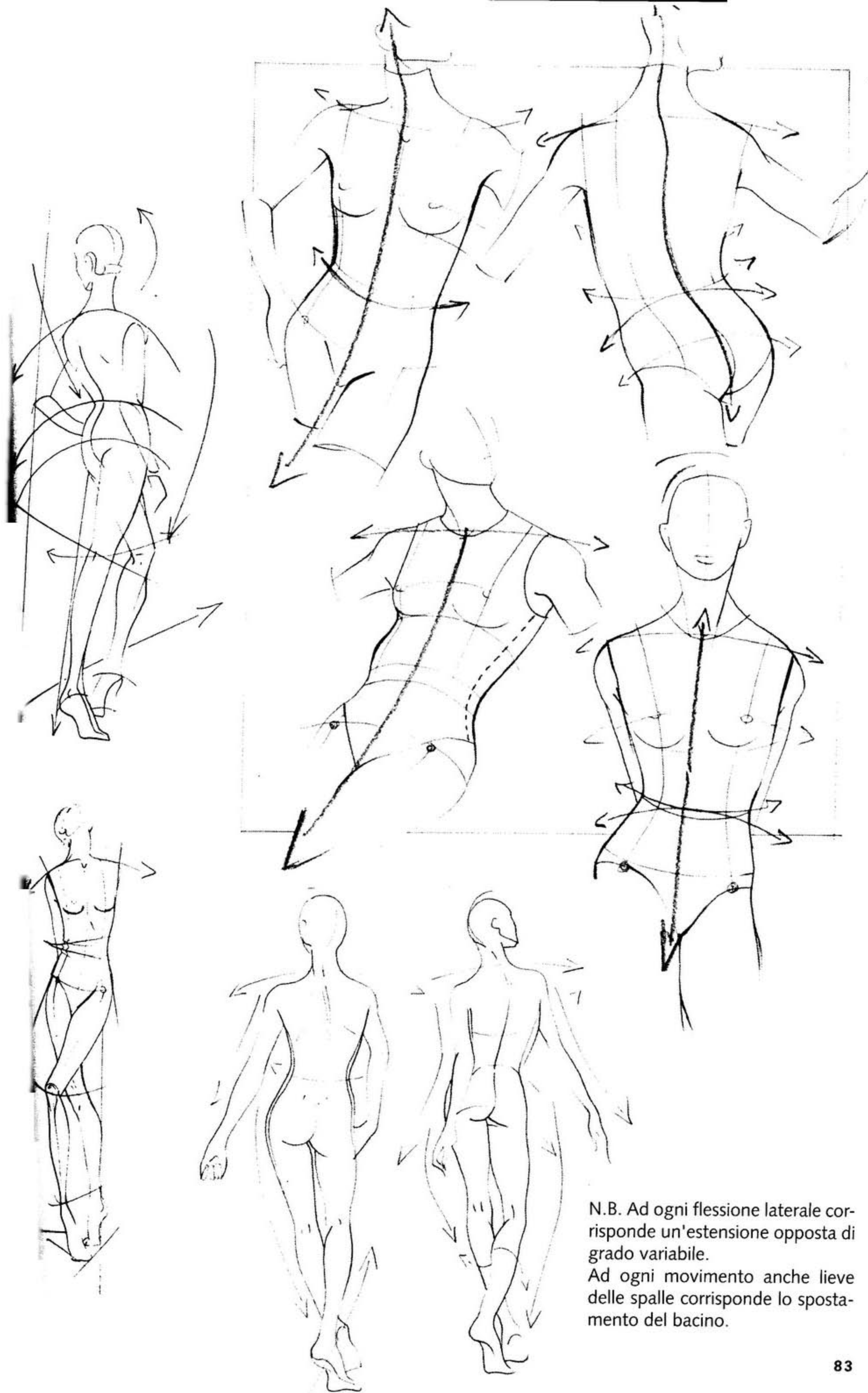


Gli schemi disegnati in queste pagine trattano le torsioni più abituali alle mannequin. Si tratta di pose selezionate, scelte con oculatezza al fine di mostrare in sintesi gli atteggiamenti più utilizzati dalle indossatrici quando sfilano o stanno in posa. Anche in questo caso è bene acquisire l'abilità necessaria nell'eseguire questi movimenti consoni al codice espositivo del fashion designer.

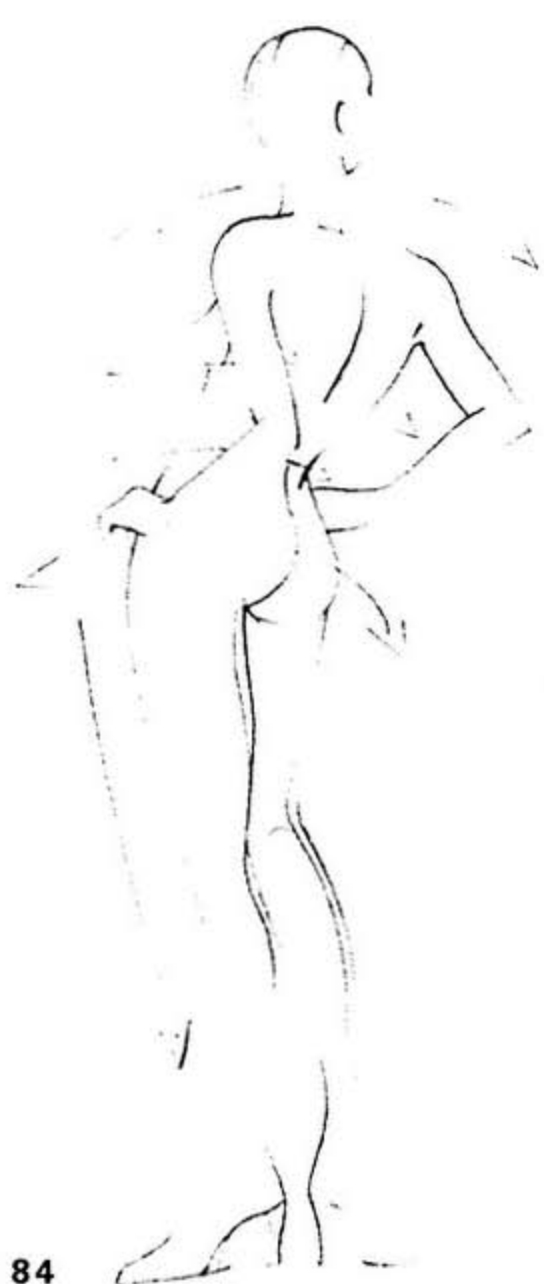
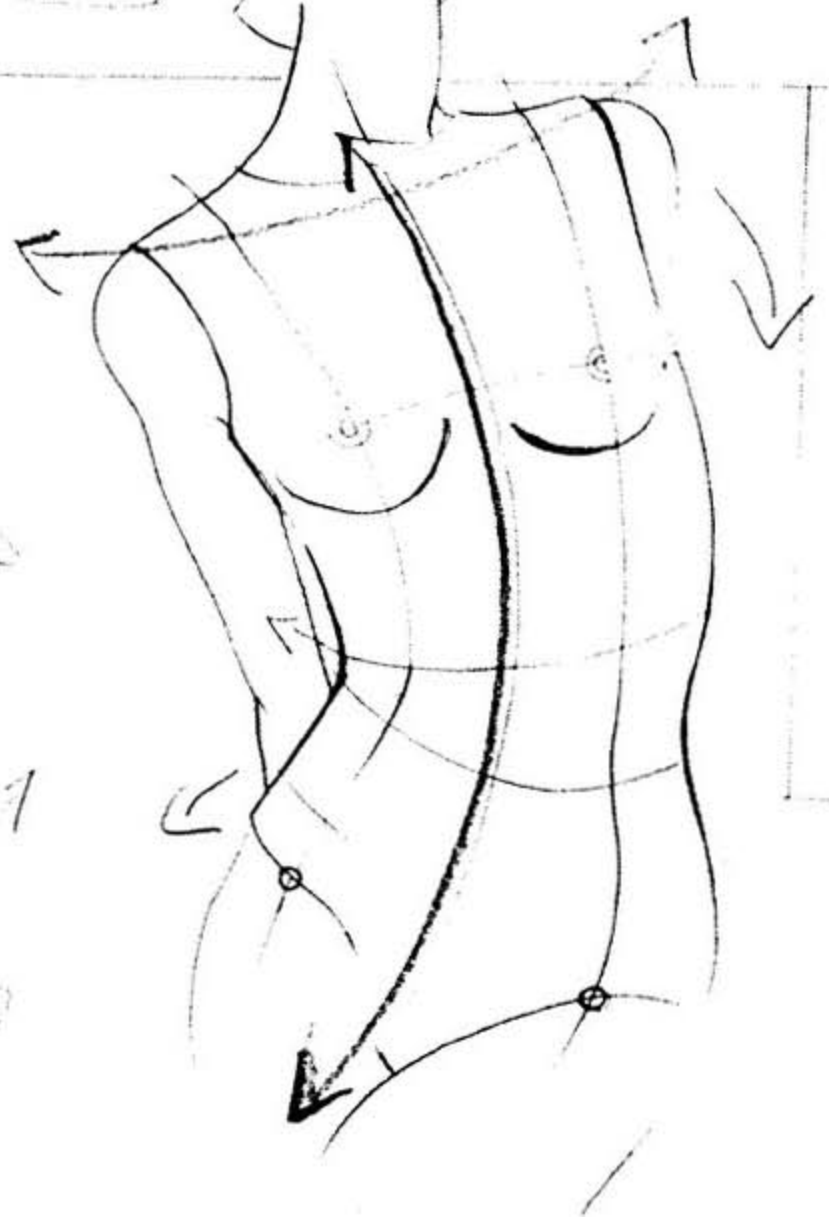
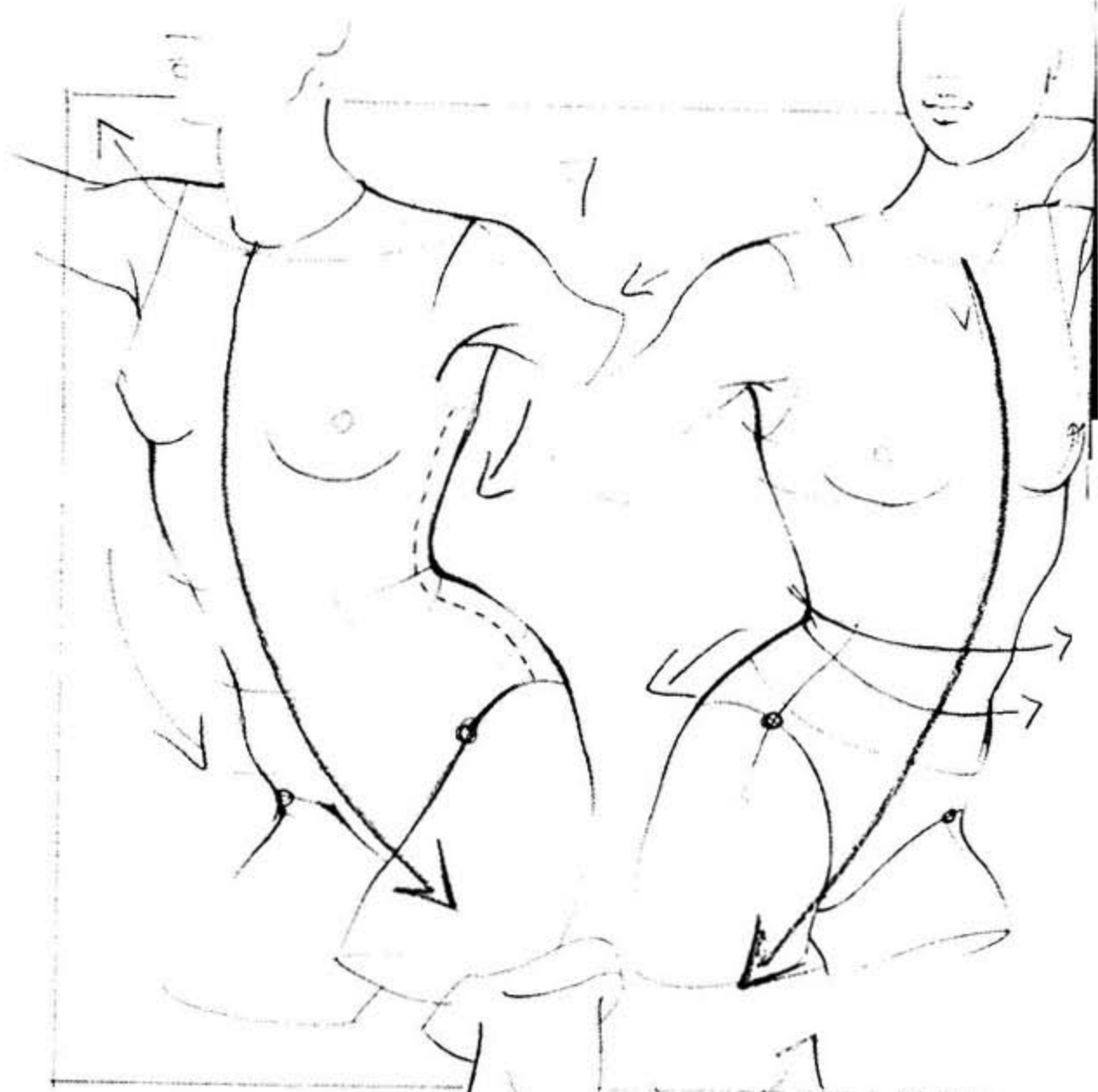
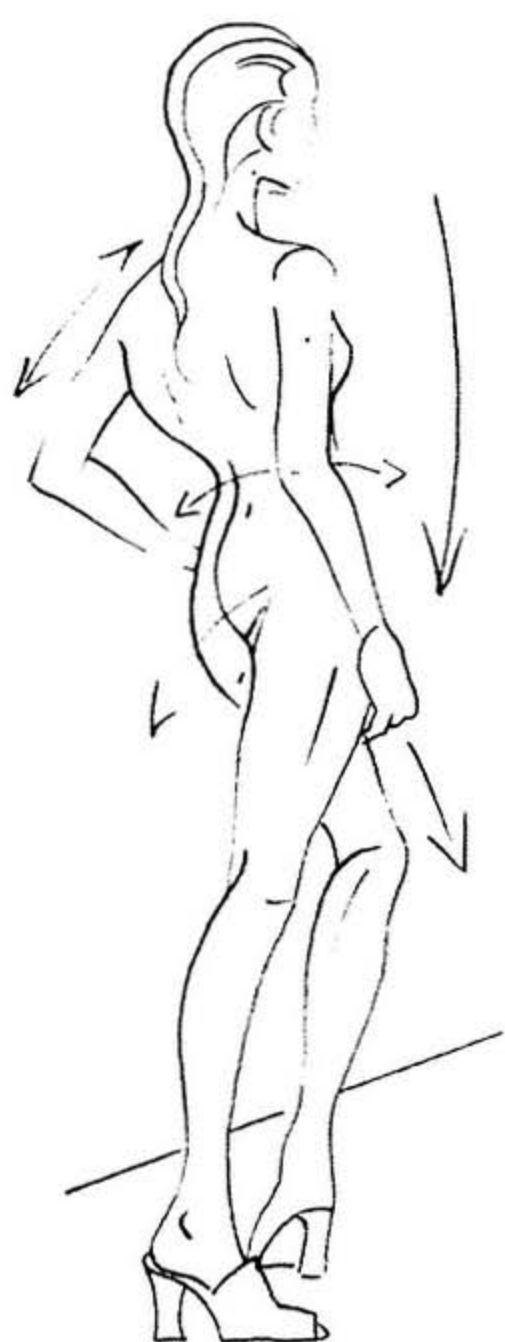
Per un'esatta riproduzione del movimento delle masse toraciche e pelviche, delle torsioni e controtorsioni assunte dal corpo è fondamentale stabilire subito il "ritmo strutturale" assieme allo schema di massima del tronco. Graficamente tratteremo una linea più marcata per evidenziare il ritmo interno ed una più sottile per visualizzare le spinte e le contropinte. I busti sono tutti marcati con linee curve nei punti: seno, vita, fianchi, guaine. Le linee verticali stabiliscono i vari settori del corpo.

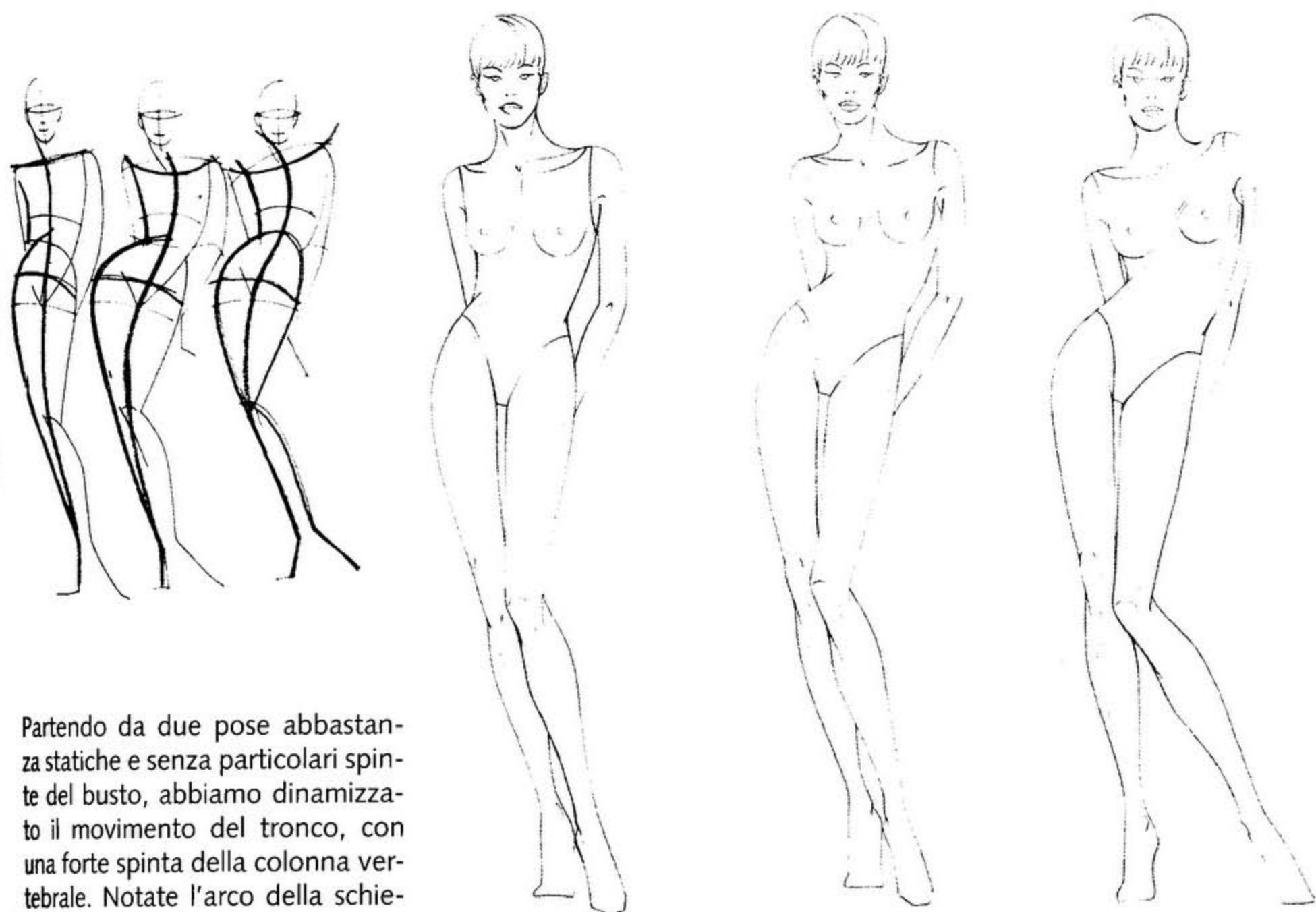




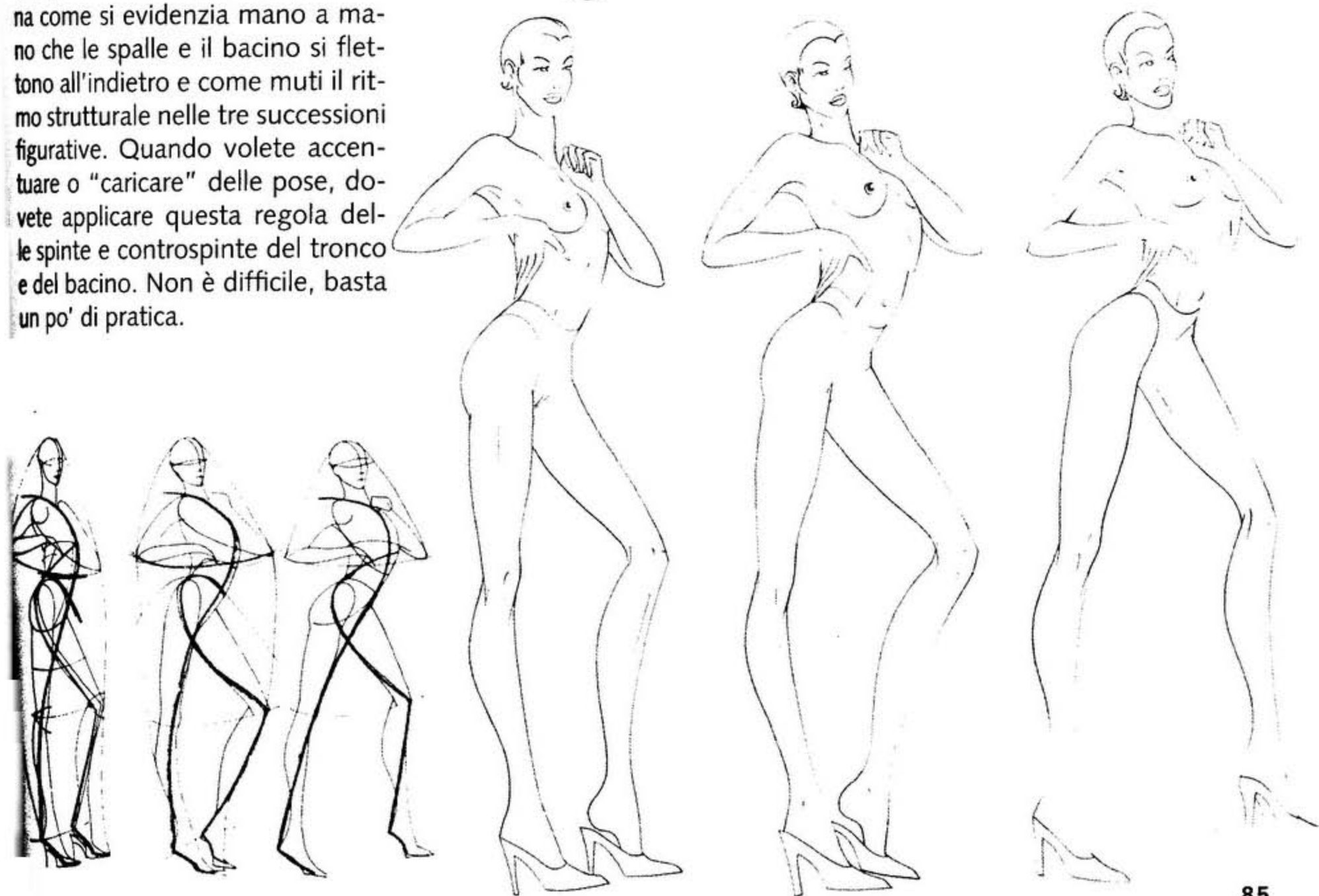


N.B. Ad ogni flessione laterale corrisponde un'estensione opposta di grado variabile.
Ad ogni movimento anche lieve delle spalle corrisponde lo spostamento del bacino.





Partendo da due pose abbastanza statiche e senza particolari spinte del busto, abbiamo dinamizzato il movimento del tronco, con una forte spinta della colonna vertebrale. Notate l'arco della schiena come si evidenzia mano a mano che le spalle e il bacino si flettono all'indietro e come muti il ritmo strutturale nelle tre successioni figurative. Quando volete accentuare o "caricare" delle pose, dovete applicare questa regola delle spinte e contropunte del tronco e del bacino. Non è difficile, basta un po' di pratica.



LINEA CHIAVE O RITMO STRUTTURALE

La "linea chiave" o "ritmo strutturale" è il segmento principale di struttura. È una traccia molto importante in quanto stabilisce l'atteggiamento ritmico assunto dal corpo ed è variabile ad ogni cambio di posizione. In una posa a tergo corrisponde all'andamento della

colonna vertebrale. La linea chiave in una figura statica ed eretta combacia con la linea dell'altezza. Visivamente si evidenzia con un segmento che attraversa tutta l'altezza del corpo e divide a metà il viso, la fronte, il naso, la bocca, il mento, l'incavo del collo, lo sterno, l'om-

belico, il pube per finire a piombo in terra.

N.B. La linea chiave passa sempre per questi punti anatomici, qualunque sia il movimento del corpo. Mentre la linea dell'equilibrio si traccia a piombo dall'ombelico, che è il punto centrale della figura.



Linea chiave e schema a filo lineare.



Distribuzione delle masse corporee geometrizzate.

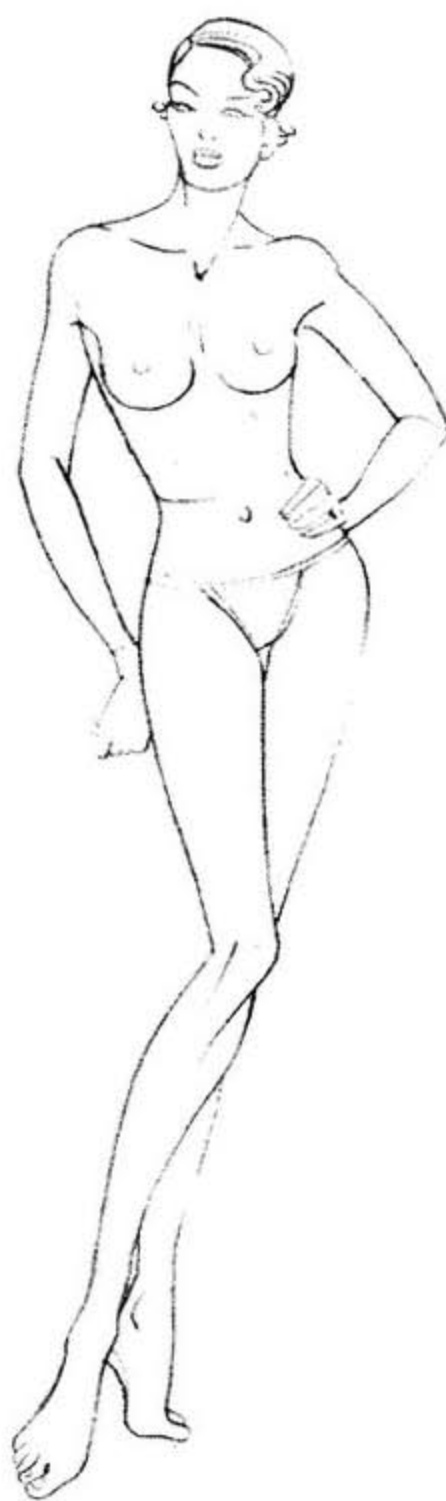


Figura nuda a contorno plastico.

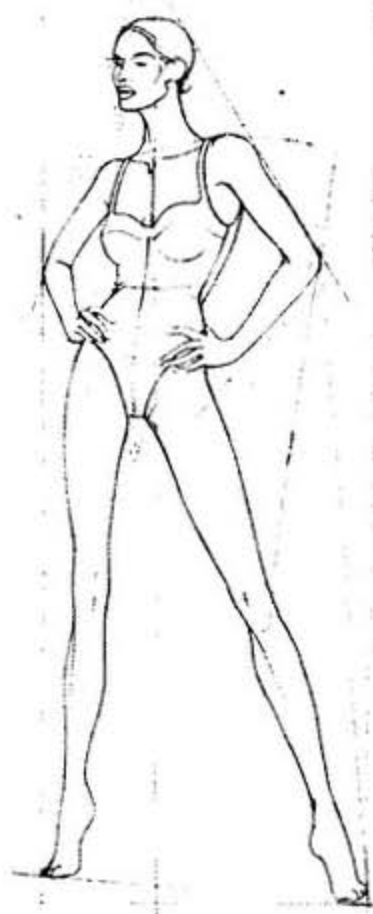


Figurino di moda.

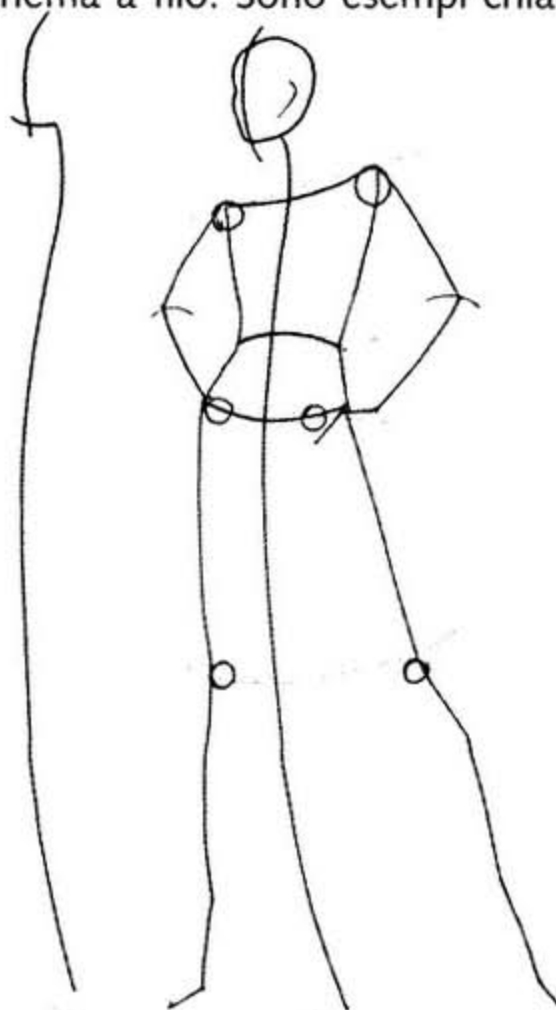
Lo schema a filo è la rappresentazione sintetica dello scheletro umano ed evidenzia in piccoli segmenti orizzontali e verticali, le spalle, la vita, i fianchi il tronco nelle sue masse principali e gli arti, riducen-

do l'immagine a sintesi estrema. I disegni di questo capitolo e del successivo, mostrano chiaramente l'analisi del corpo partendo sia dalla forma anatomica che dallo schema a filo. Sono esempi chia-

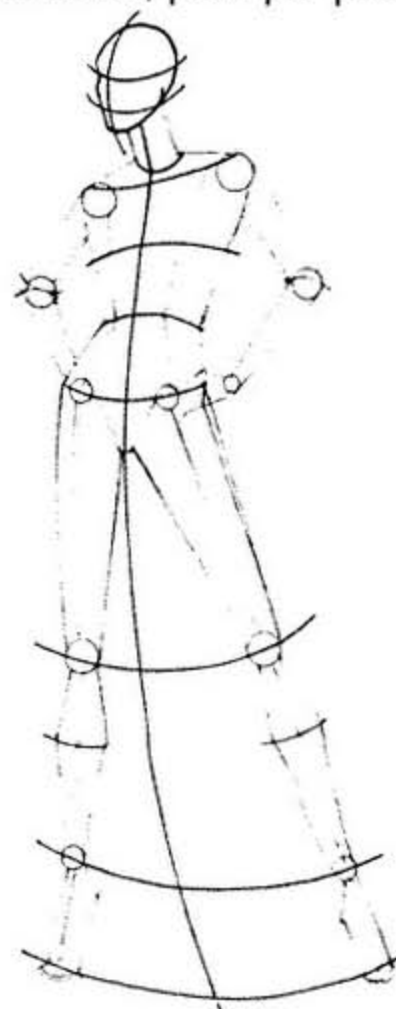
ri ed esaurienti da studiare con attenzione poiché il segreto del disegno della figura è proprio in queste pagine che vanno guardate, riflettute e riprodotte molto attentamente, posa per posa.



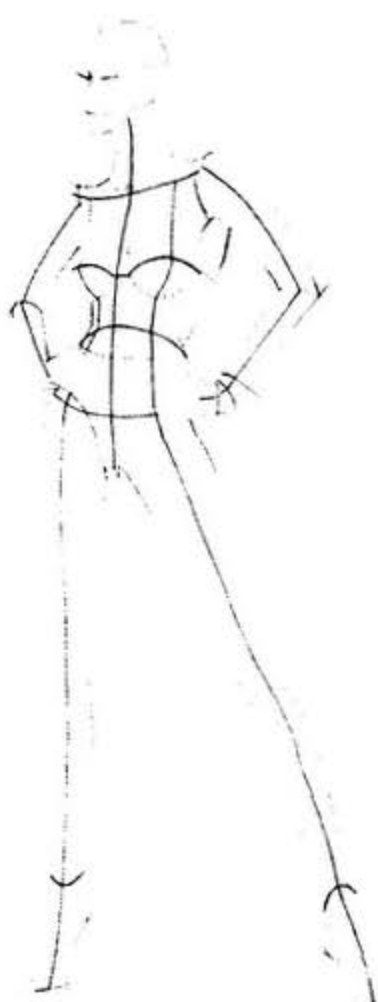
Figurino di base da riprodurre.



Individuazione della linea chiave o ritmo. Costruzione della struttura scheletrica nello schema a filo tracciando la linea della spalle, della vita e dei fianchi.



Visualizzazione schematica delle masse corporee.



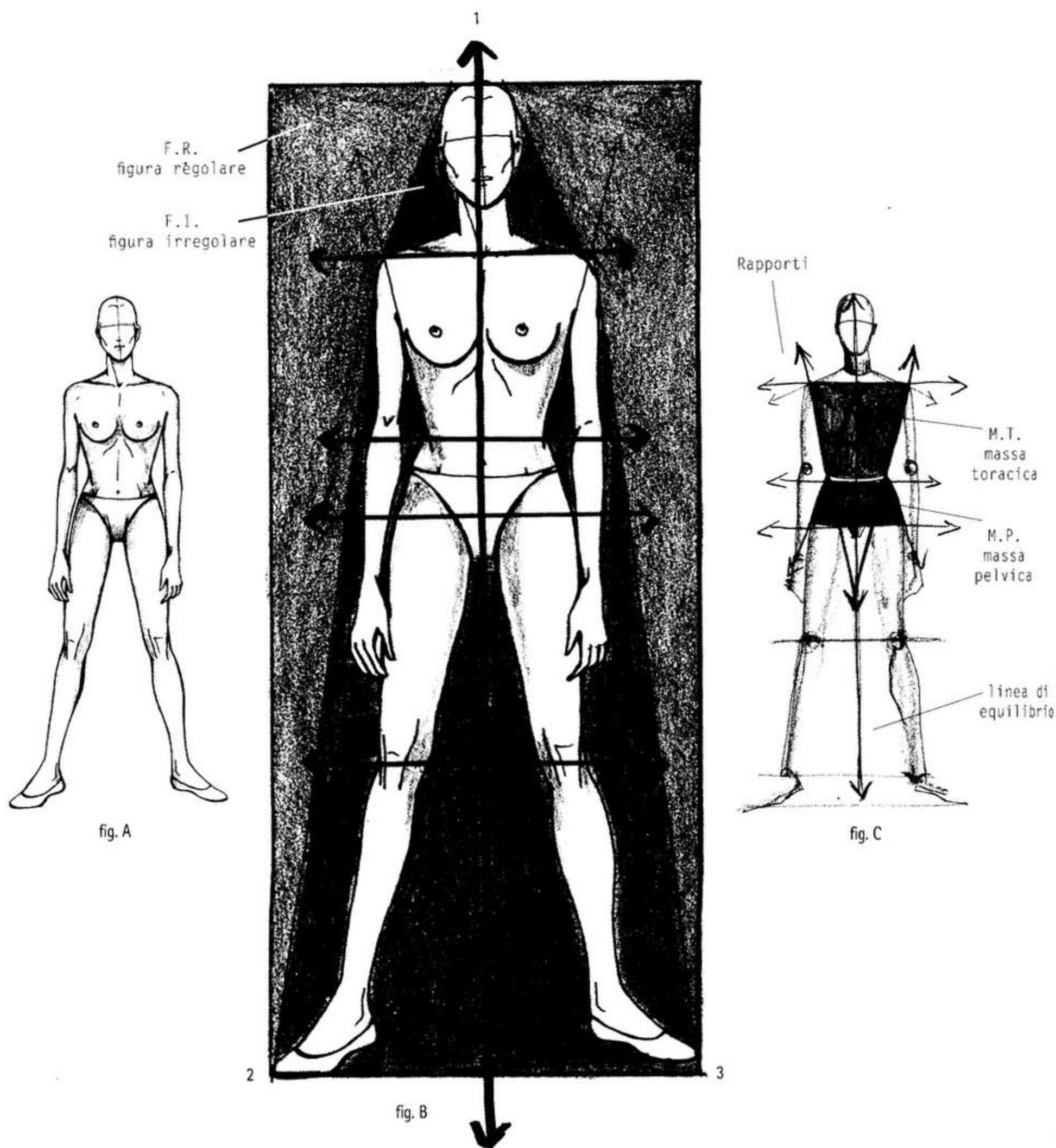
Abbozzo di massima di tutta la figura.



Analisi dettagliata delle varie parti anatomiche.



Ricalco della figura ottenuta a contorno lineare.



Come in tutte le discipline anche nel disegno vi sono regole da seguire per riprodurre fedelmente qualsiasi soggetto. Una di queste regole tratta la relazione che intercorre tra il vuoto e il pieno. Il vuoto è lo spazio circostante la figura, il pieno è la massa che il soggetto nel nostro caso, il corpo, occupa in quel determinato spazio.

Il campo visivo attorno alla figura è solo vuoto apparente, in realtà è una struttura complessa composta da forze dinamiche, tensioni e rapporti strutturali. Considerare il vuoto come un pieno a tutti gli effetti è essenziale per una giusta analisi e riproduzione del soggetto che si vuole studiare. In questo capitolo analizzeremo

- 1) Ricalcare la modella su carta da lucido con un marker nero, vedi fig. A (se è piccola ingrandirla tramite fotocopiatrice).
- 2) Tracciare attorno alla figura un poligono regolare i cui lati passano per le parti anatomiche più sporgenti, in questo caso la sommità della testa, e la punta della scarpa sinistra. Il rettangolo ottenuto si chiama "figura regolare" vedi fig. B.
- 3) Per trovare la "figura irregolare" occorre avvicinarsi maggiormente al corpo, tracciando dei segmenti che partono dai suoi punti più estremi, la testa, le spalle la pu

alcune pose mostrando con una grafica molto marcata ogni aspetto costruttivo fin qui trattato. Partiremo proprio con l'evidenziare lo spazio attorno al corpo tracciando la *figura regolare* F.R. quella *irregolare* F.I. visualizzando via via la

linea chiave o ritmo strutturale, lo schema a filo, la linea di equilibrio e le varie masse corporee. Per una più agevolata comprensione dell'analisi effettuata, abbiamo diviso la tecnica esecutiva in fasi operative.

dei piedi, collegarli infine tra loro come vedete nella fig. B.

4) Visualizzare bene i due spazi ottenuti con due toni di grigio, disegnare poi la linea di equilibrio, la linea chiave e i vari segmenti strutturali principali. In questo caso la linea chiave coincide con l'assetto perpendicolare del corpo.

Prendere un nuovo foglio da lucido ed evidenziare le masse principali del corpo M.T. (massa toracica) e M.P. (massa pelvica), con una matita 8B. Infine tracciare leggermente gli arti con i punti di snodo e approfondire tutte le linee di struttura fig. C.

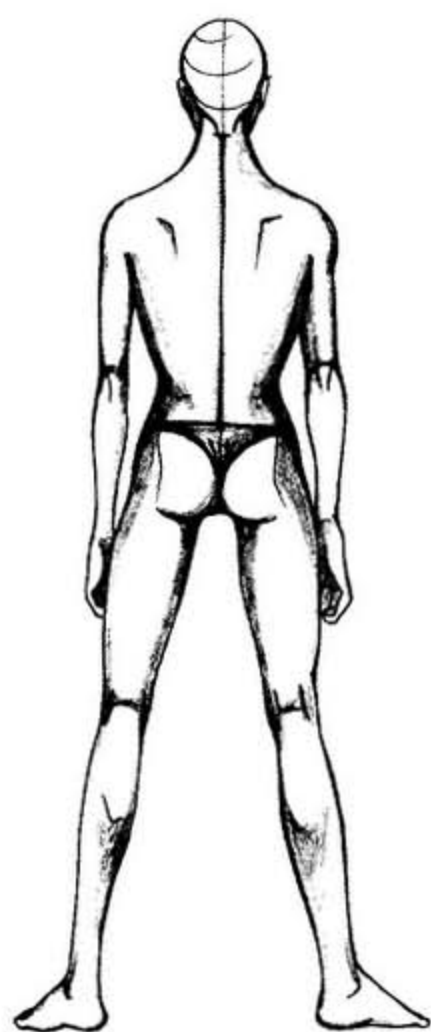


fig. A¹

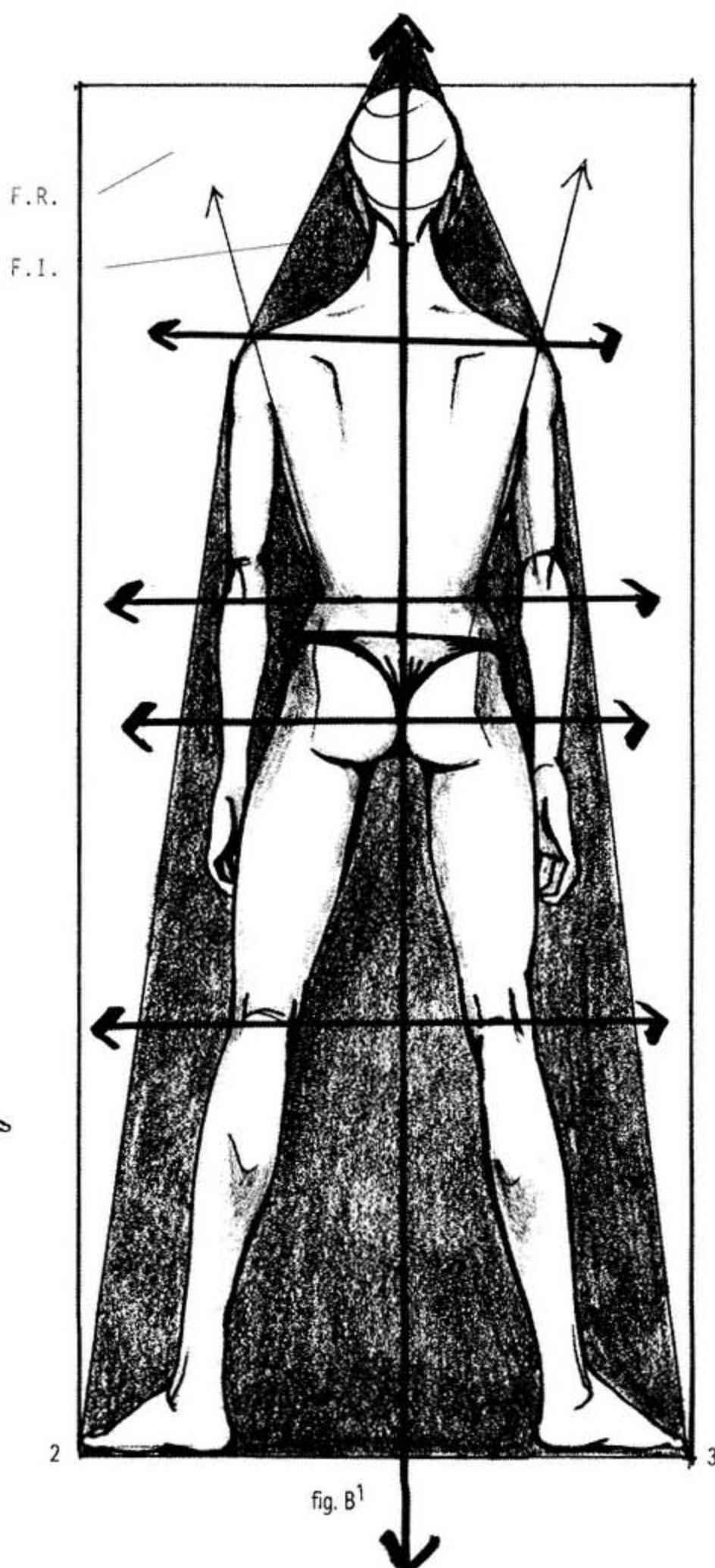
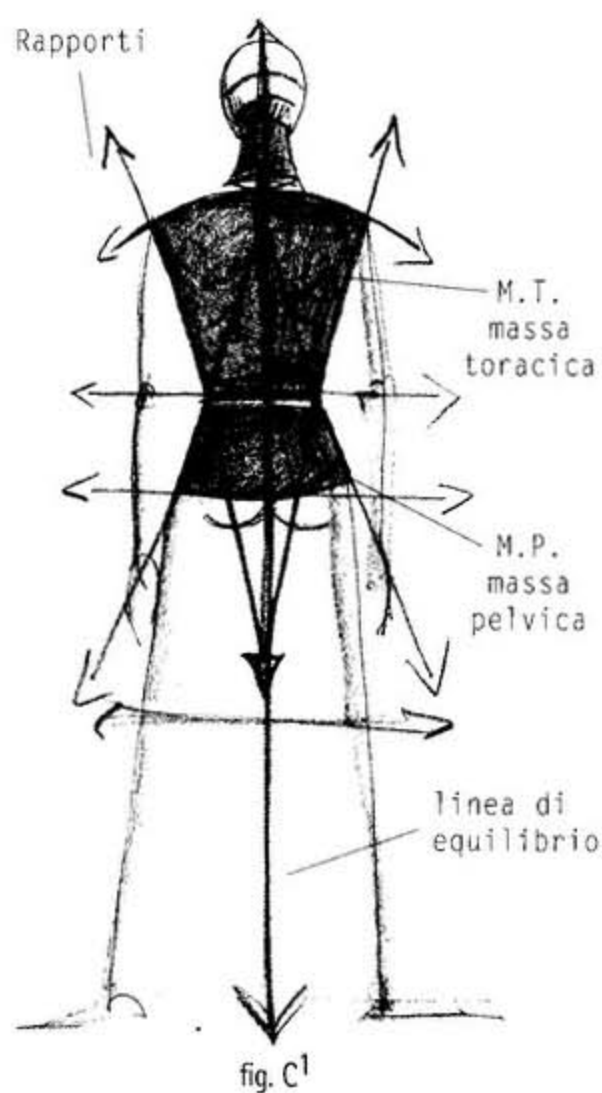


fig. B¹



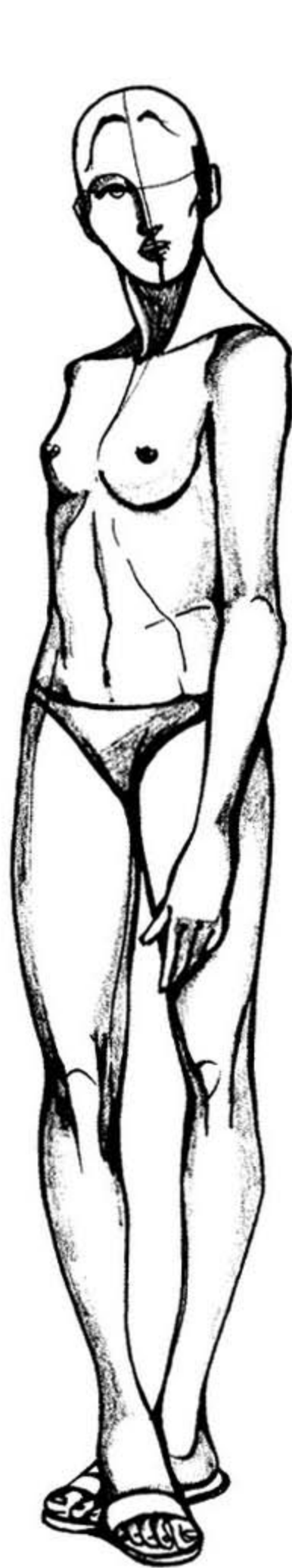


fig. A
Figura davanti

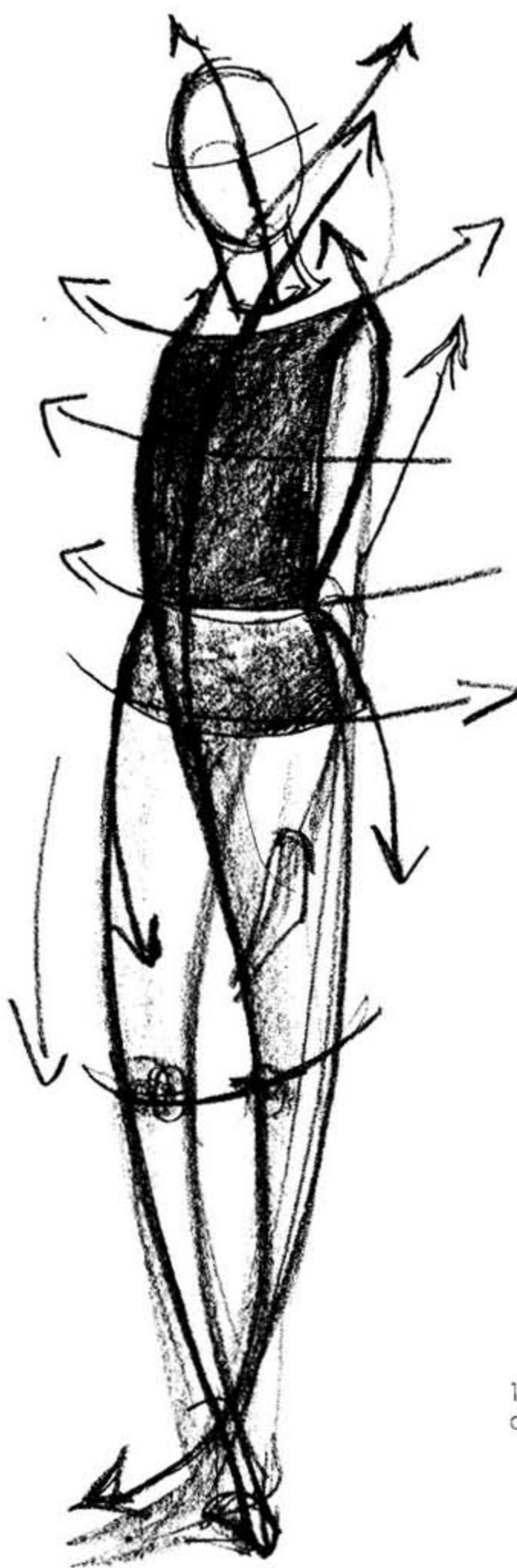


fig. B
Masse principali

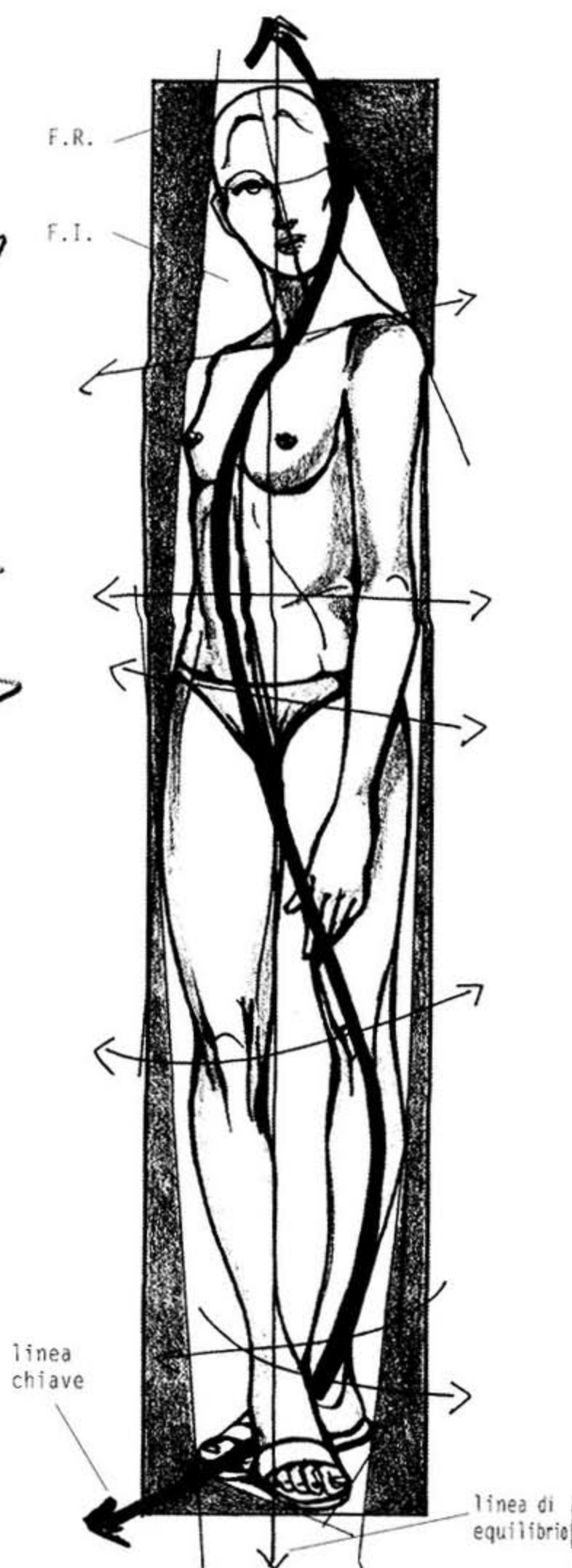
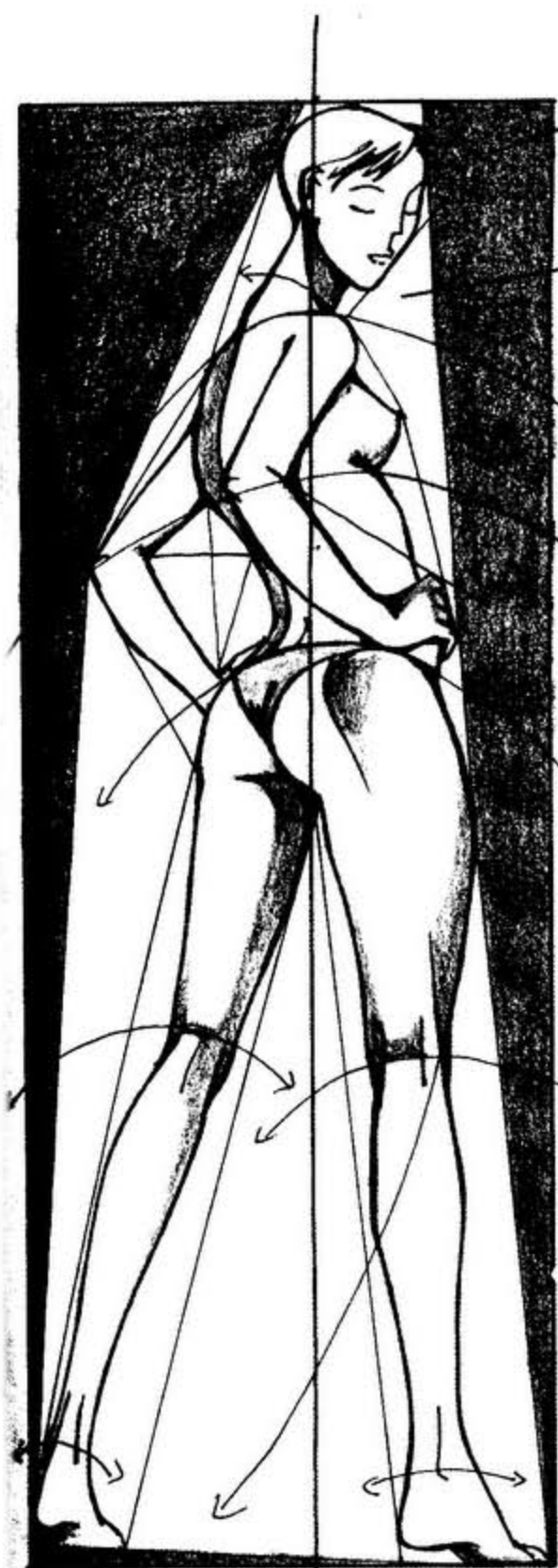


fig. C
Figura regolare,
irregolare e linee di
struttura

A voi ora l'attenzione nell'esaminare ogni dettaglio ma prima di mettermi all'opera, riflettete sull'analisi proposta. A questo punto può essere plausibile una vostra domanda: "Ma tutte le volte che disegno un nuovo corpo, dovrò fare tutto questo lavoro sulle misure propor-

zionali?" La risposta più conveniente è quella che a mano a mano che il cervello attraverso l'occhio si abitua a valutare tutti questi rapporti di costruzione, la mano riporterà sul foglio l'immagine con sempre più sicurezza, quasi istintivamente, così vi troverete a disegnare qualsia-

si posizione automaticamente e con grande maestria. Ricordate che anche i pittori più sommi, hanno percorso il vostro stesso cammino e anche dopo aver assimilato tutte le regole insite al disegno continuavano ad applicarle nelle composizioni di estrema difficoltà.



F.R.

F.I.

linea di
struttura e di
raccordo tra
le parti

L.E.



posa statica



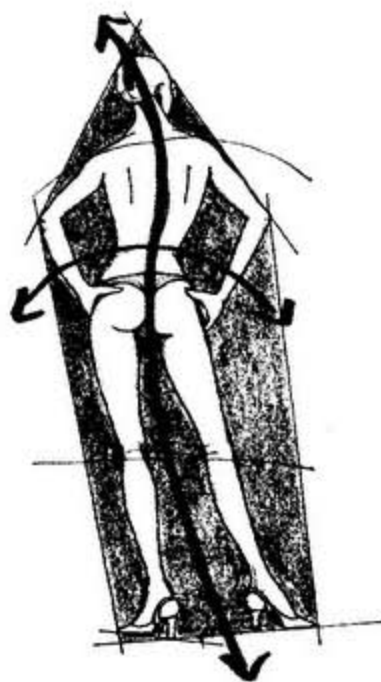
masse principali



posa in torsione



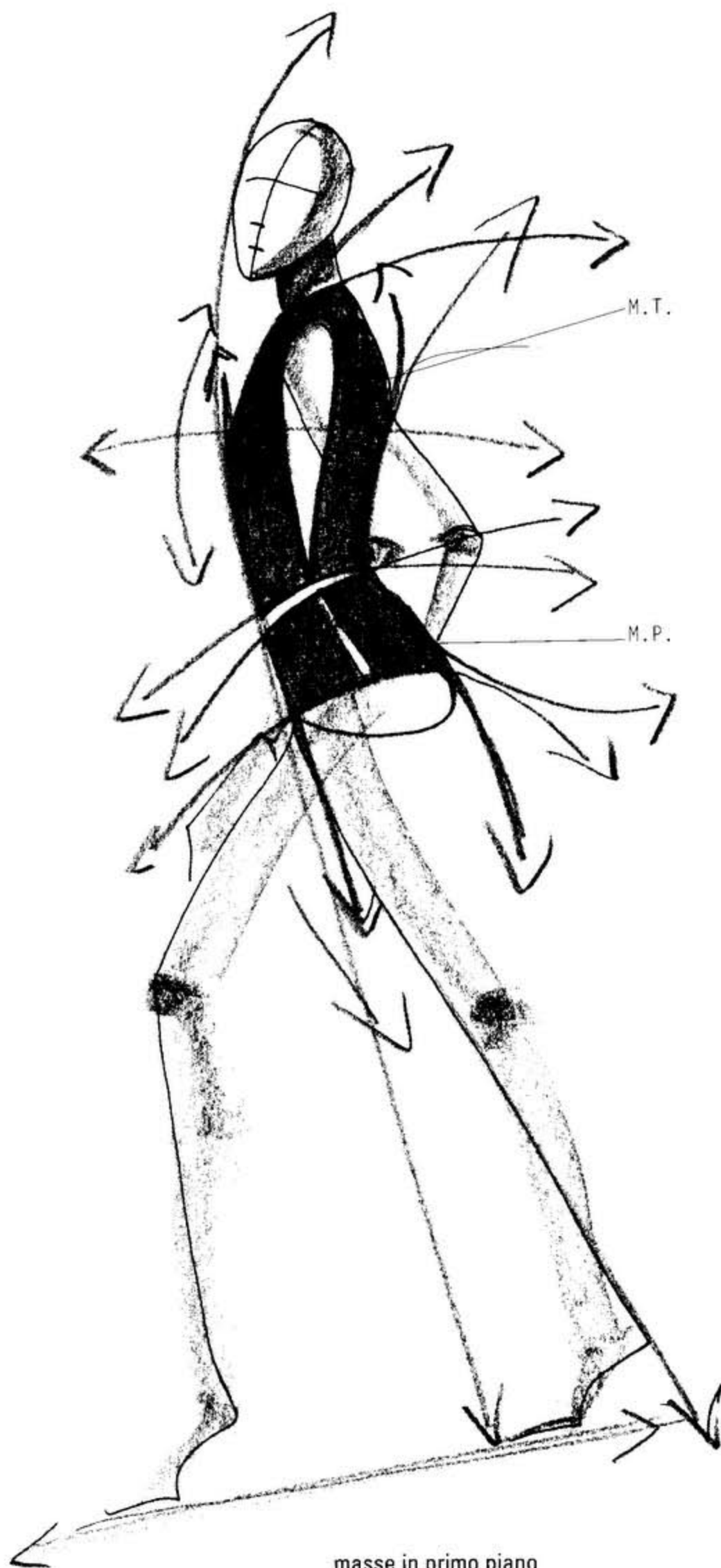
masse principali



strutture



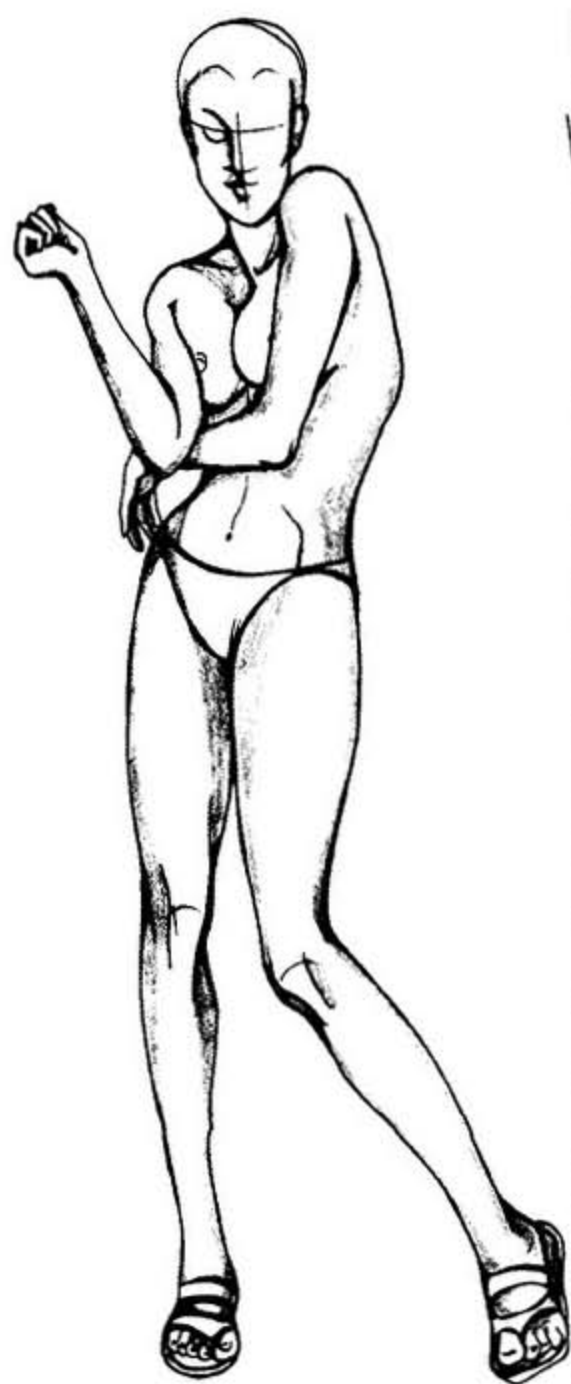
posa di profilo



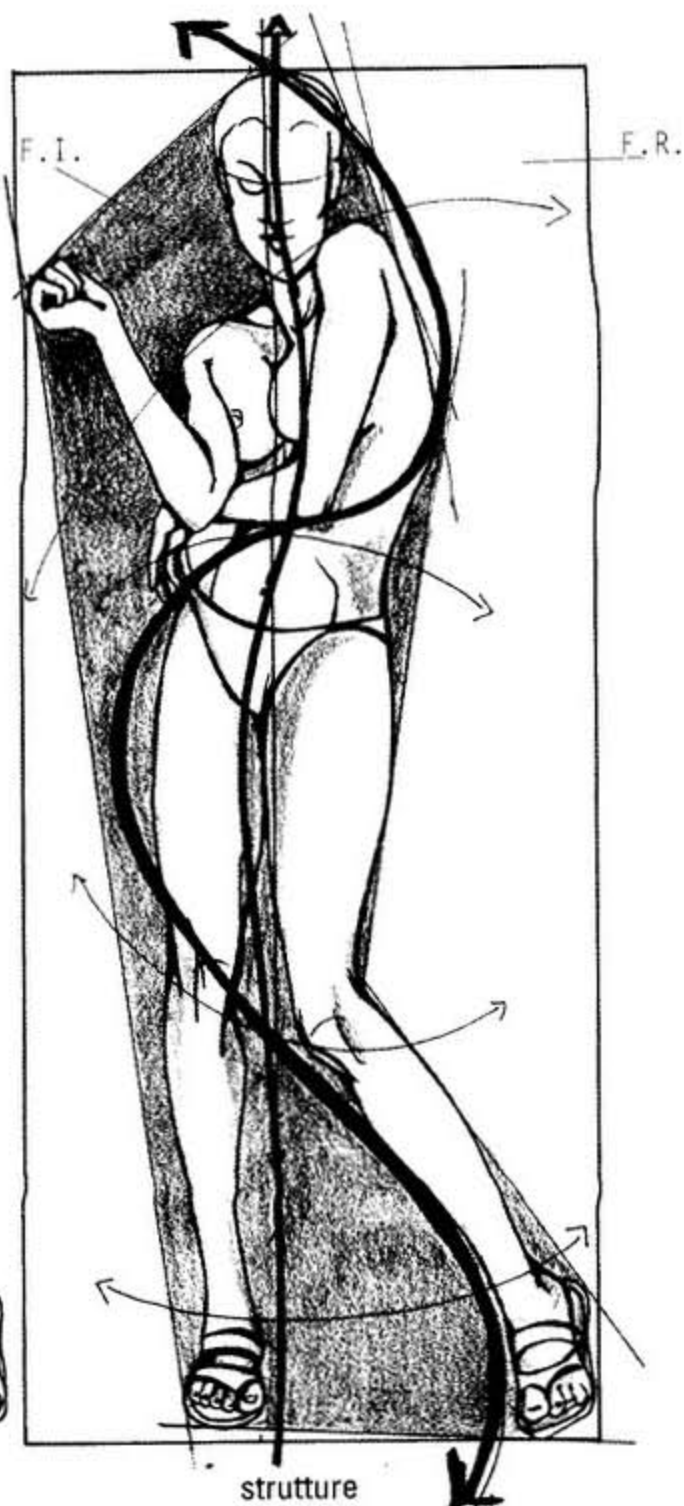
masse in primo piano
e linee dinamiche



strutture principali



posa in torsione



strutture



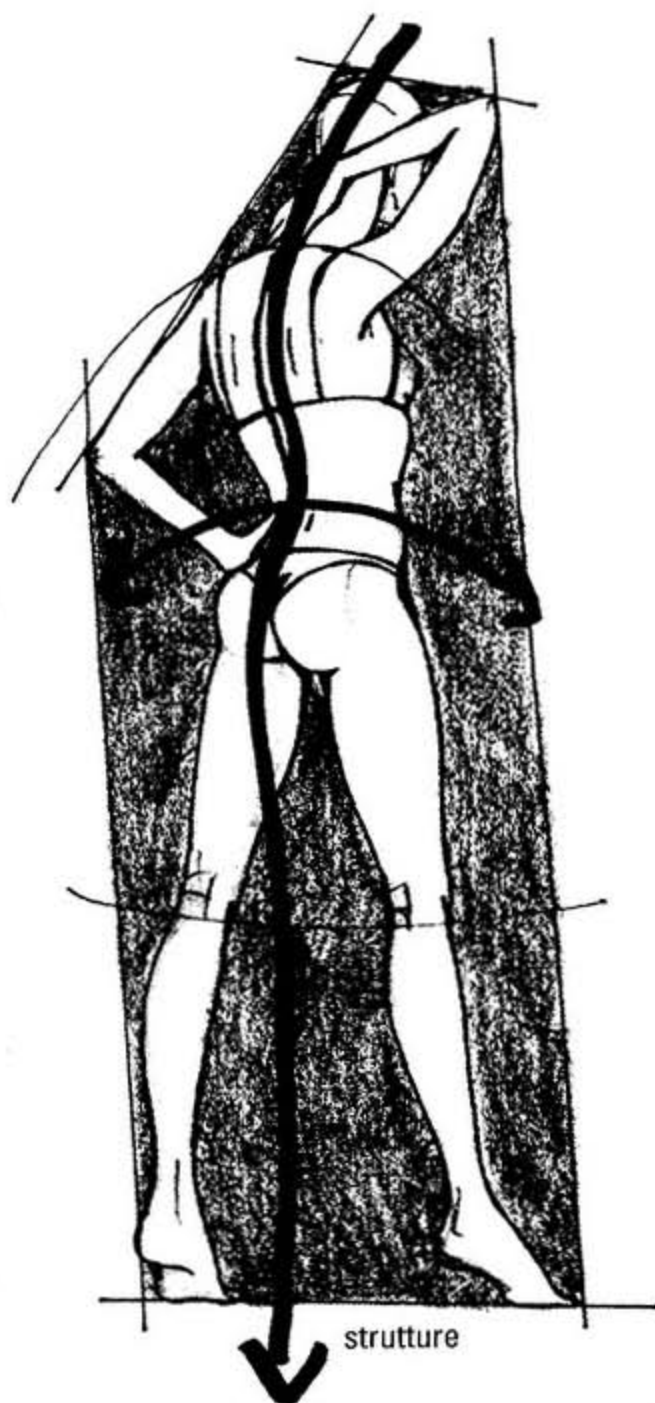
posa statica



masse principali



masse principali



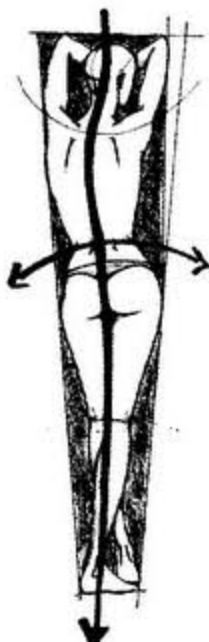
strutture



posa statica



masse principali



strutture

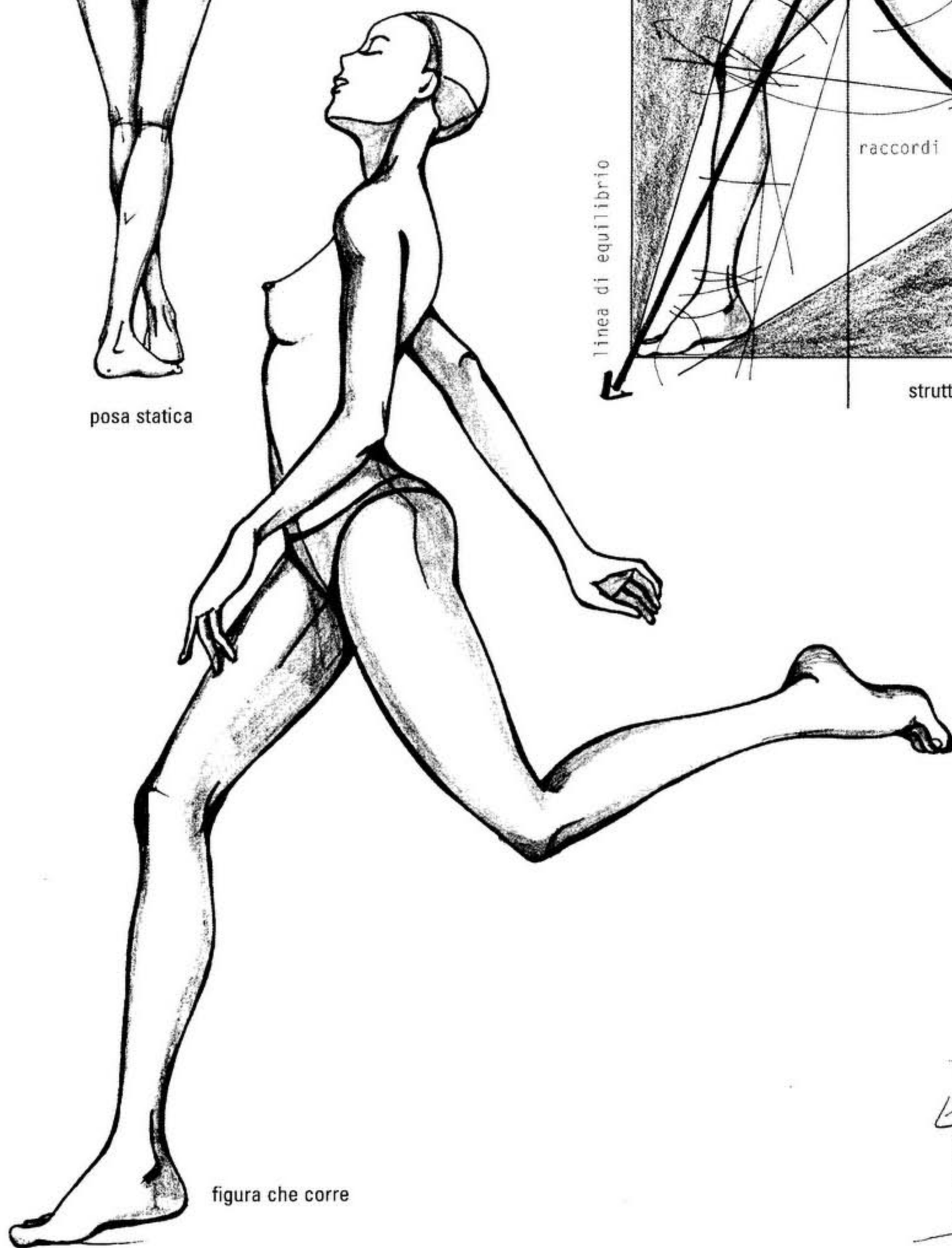
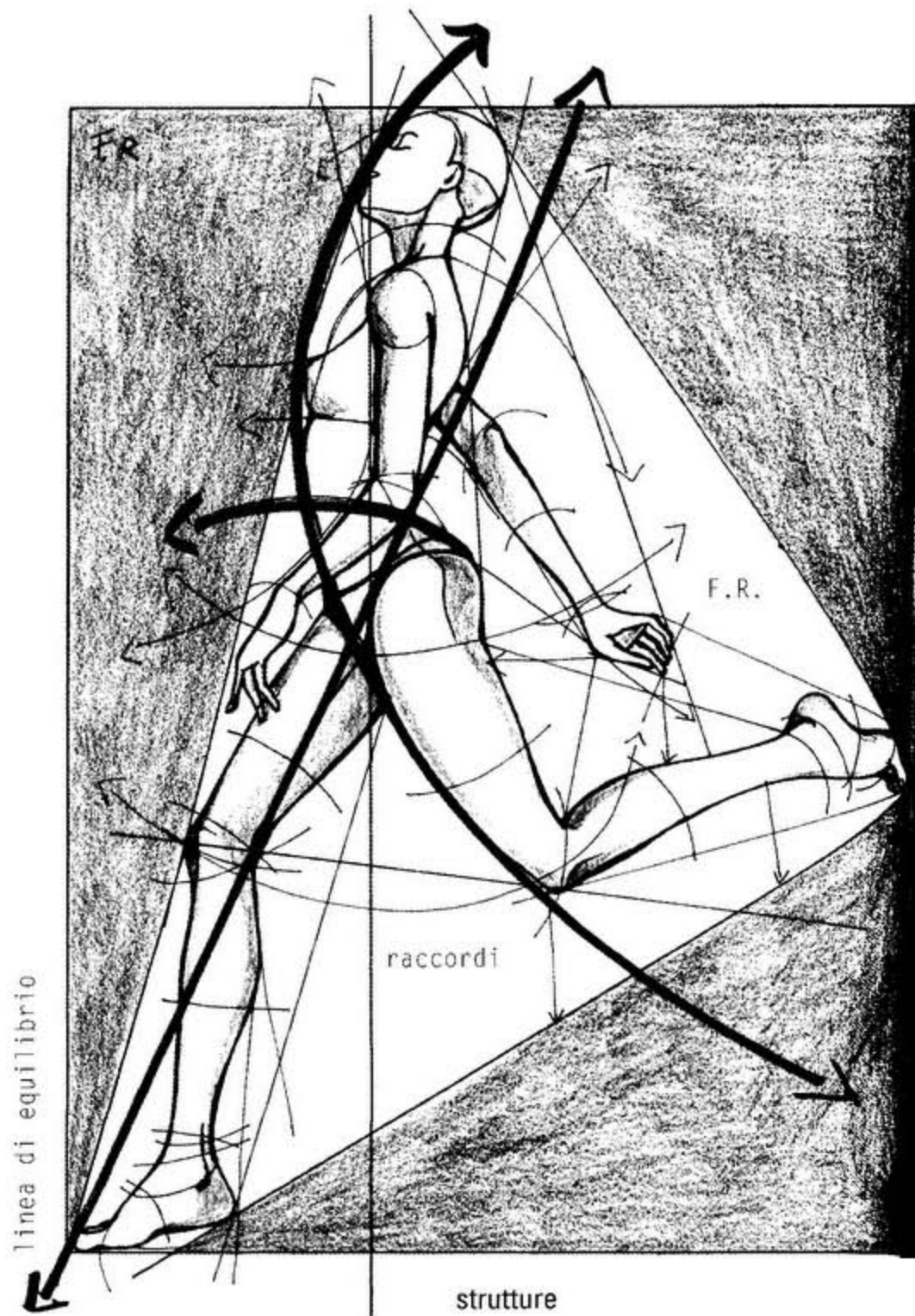
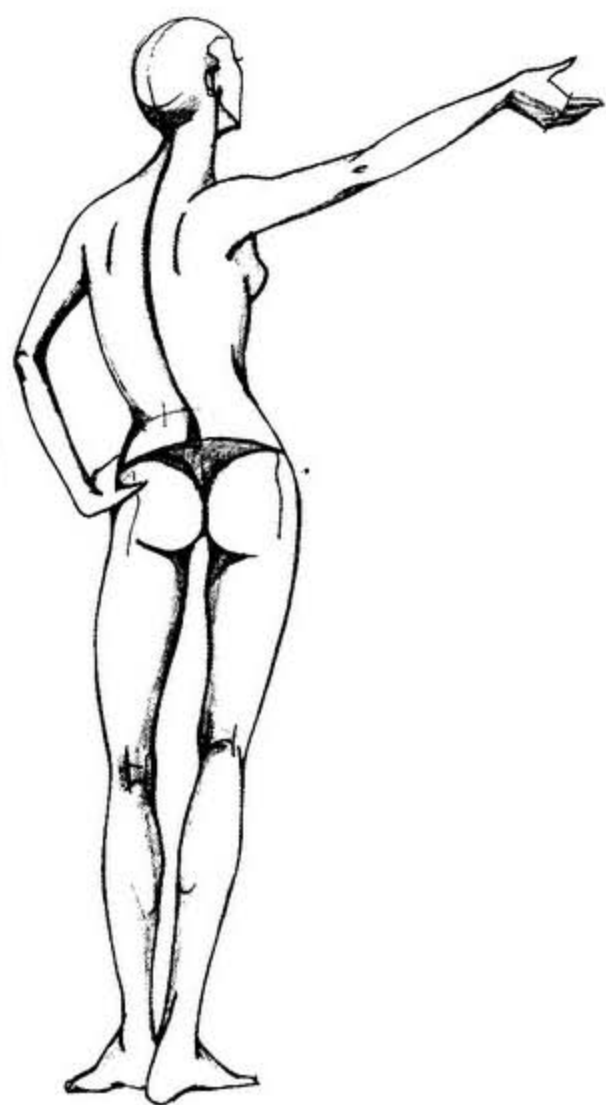


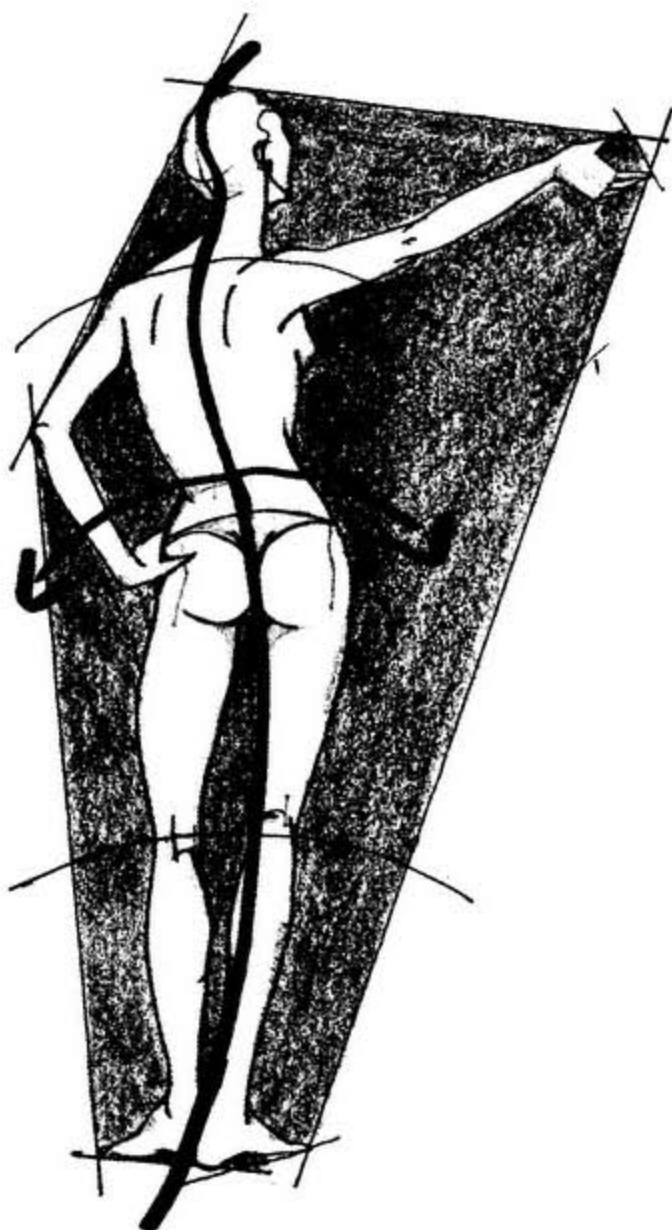
figura che corre



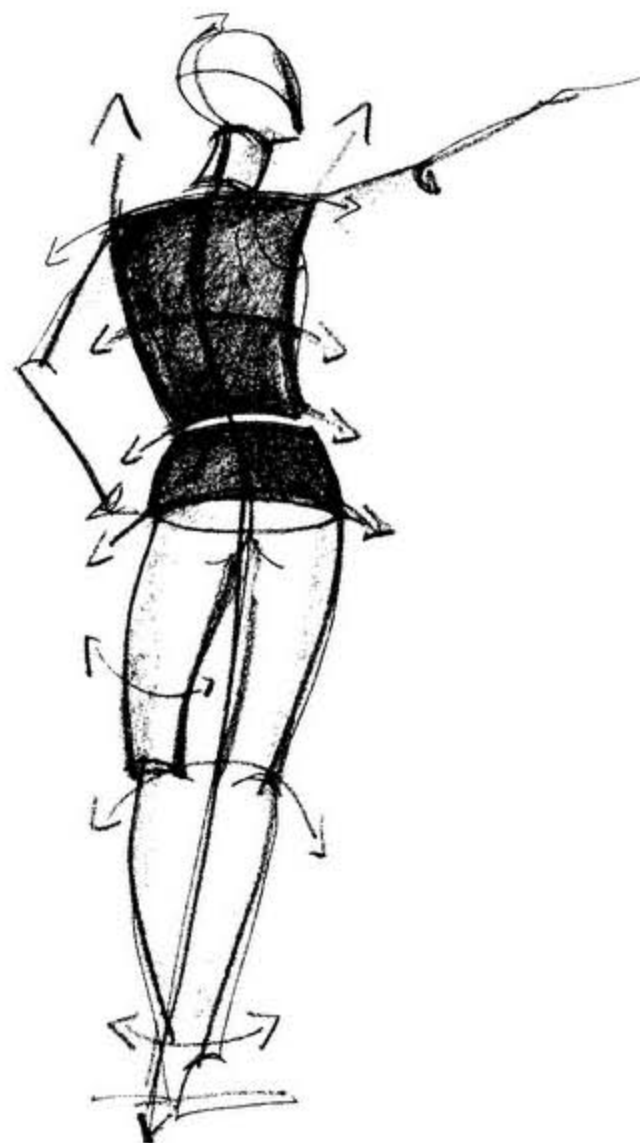
masse principali



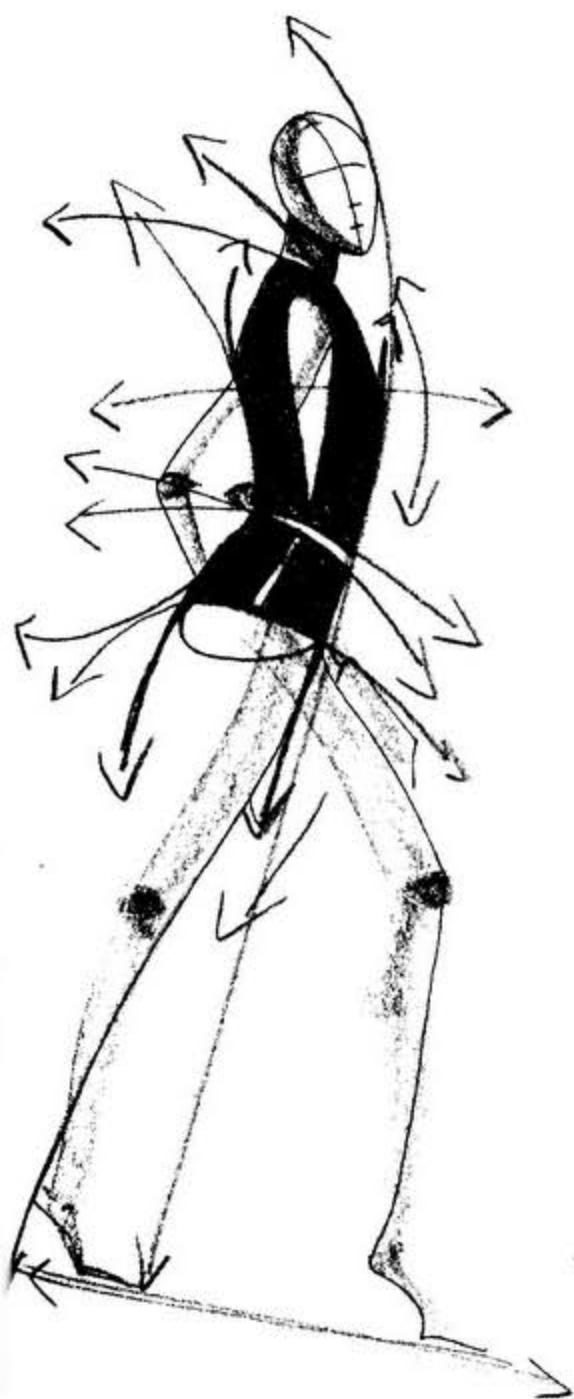
posa in torsione



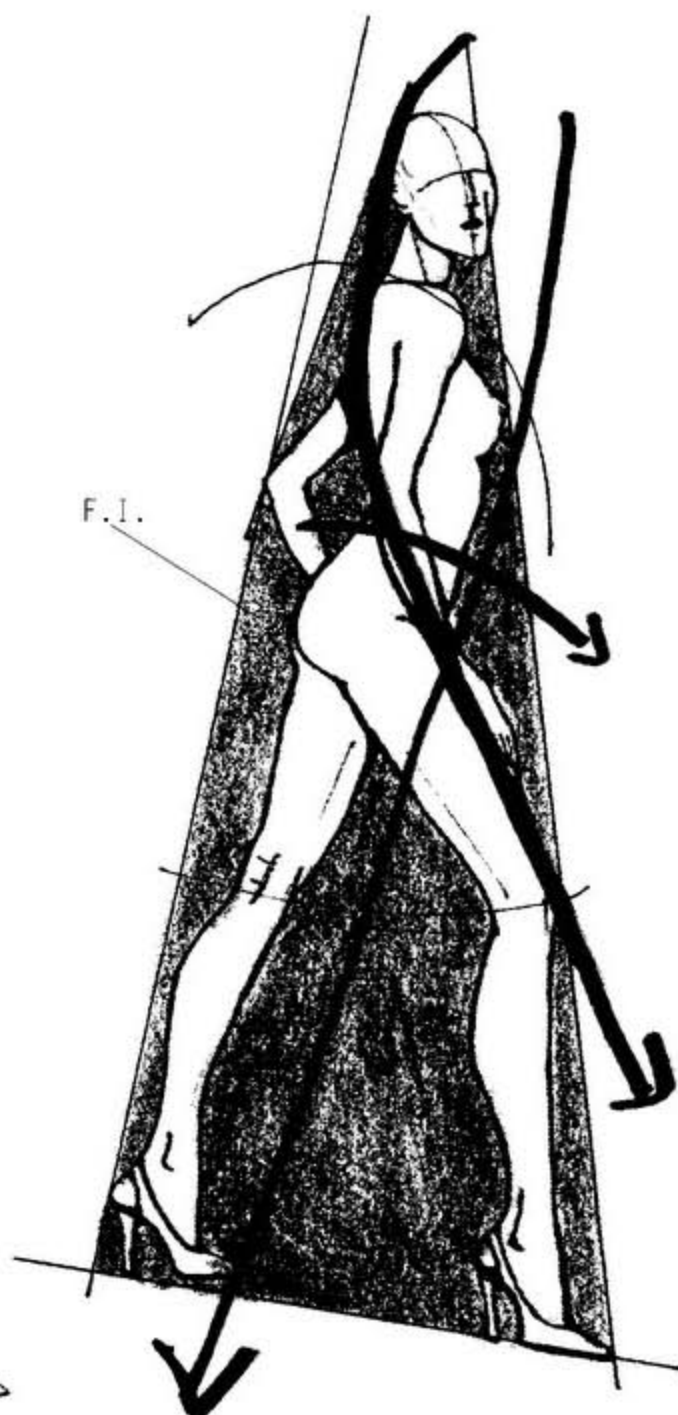
strutture



masse



masse



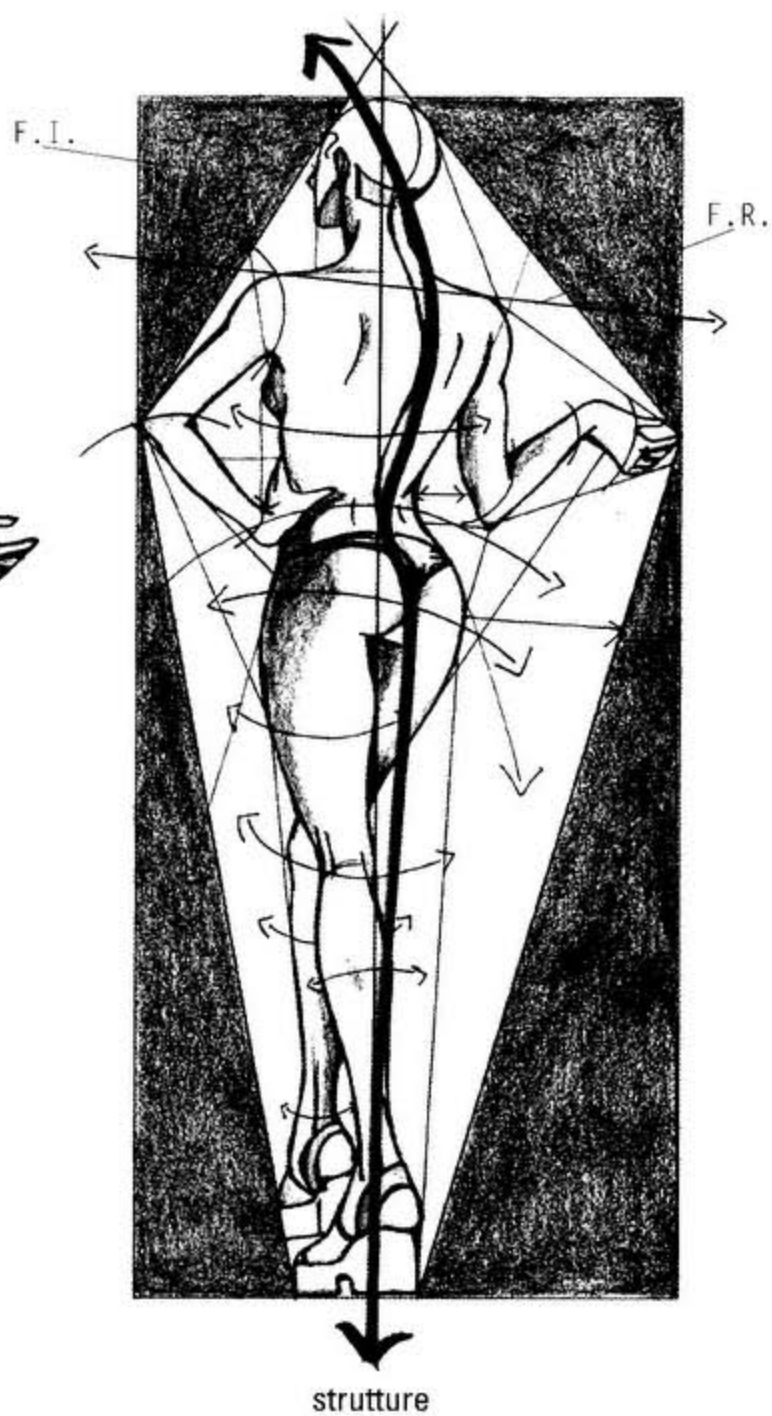
strutture



posa statica



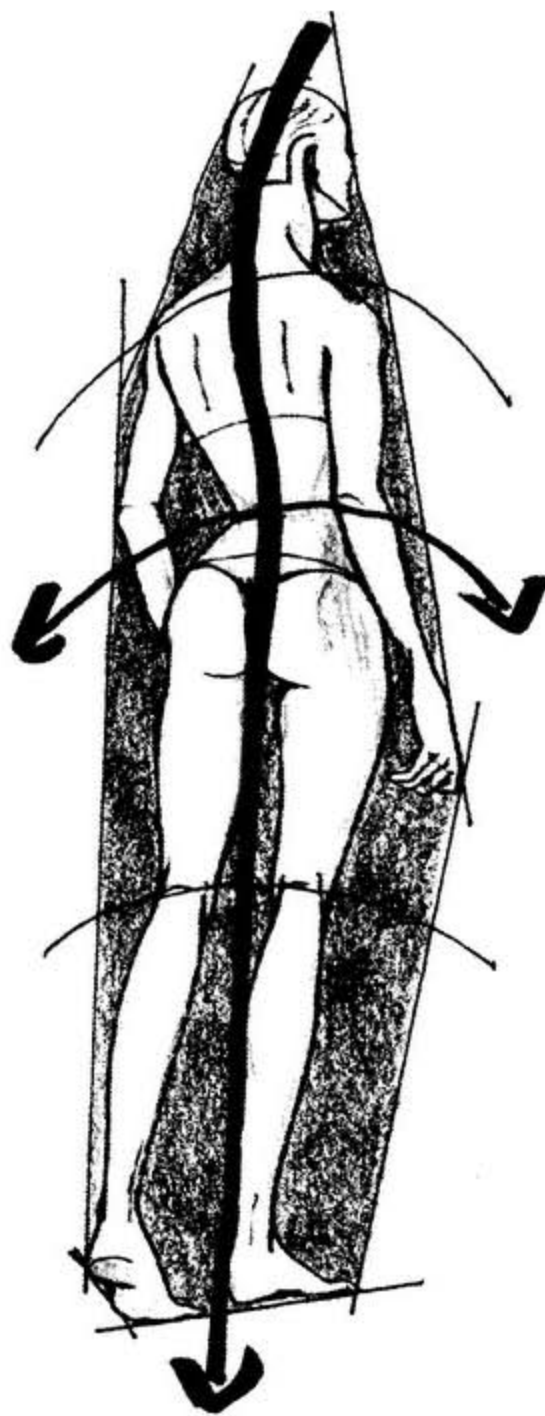
posa dinamica



posa dinamica



masse principali

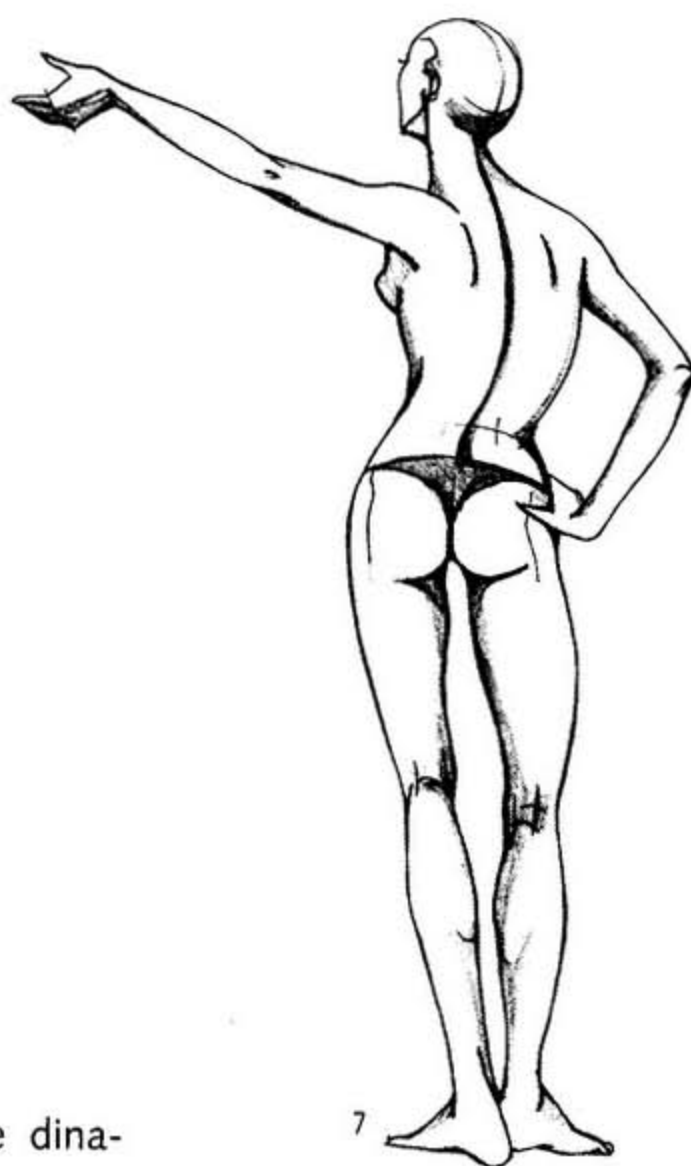


strutture



masse principali

ESERCIZIO



Movimenti in successione dinamica.
Eseguire di ogni figura l'analisi strutturale completa, prima su fogli da lucido, poi a mano libera.



Nei figurini di moda il sistema delle pieghe è utilizzato al fine di conferire ai vari abiti, singolari accordi plastici ed estetici. In questo capitolo tratteremo alcune tra le più utilizzate forme di sistemi di pieghe complesse divise per classe di appartenenza, cercando di mostrare il rapporto che esiste tra un tessuto e il movimento cinetico del corpo che lo indossa. Nel sistema delle pieghe complesse, troviamo il drappeggio, la plissettatura, il panneggio e l'increspatura. Queste pieghe si presentano dense e di vario spessore per cui renderle a livello grafico significa esercitarsi adeguatamente nel dare alle varie profondità segni e chiaroscuri variabili.

Tecnicamente il segno sarà leggero quando una piega risulta più in superficie, al contrario quando evidenzia una accentuata profondità occorre utilizzare un segno più marcato. Per acquisire questa sofisticata tecnica disegnativa, occorrono svariati esercizi di copia e di ricalco, su immagini sia fotografate che disegnate dai migliori fashion designer. È molto importante che un allievo di moda comprenda che pieghe, drappeggi e increspature opportuni non sono effetti staccati dal corpo ma che al

contrario sono interagenti con esso. Il tessuto poi a seconda della sua struttura e qualità, avvolgerà come una seconda pelle il movimento del corpo creando nuove armonie estetiche, sottili sensualità, o cariche di espressività plastiche. L'immagine disegnata in questa pagina, riporta varie tipo-

logie di pieghe rese a livello plastico dal chiaroscuro eseguito a matita 2B e 3B mentre il contorno è stato effettuato con rapido n. 2 lasciato a singolo tratto nella parte inferiore sinistra per semplice dimostrazione procedurale.

La piega in questo senso diventa segno grafico, comunicazione visiva, effetto pittorico, donando al "quadro corpo" risonanze e simbologie inconsce.

MOVIMENTI BASILARI DEL CORPO

Le articolazioni principali della forma anatomica possono essere classificate in quattro azioni fondamentali.

1. Piegamento
2. Estensione
3. Rotazione
4. Torsione



Il piegamento
è quando avviene una chiusura della forma. Il tessuto si comprime e corruga evidenziando piccole pieghe ravvicinate.



L'estensione
del corpo avviene quando la figura o parte di essa si allunga in una spinta diretta. Il tessuto si estende nella direzione della tensione esercitata.



La rotazione
è presente nelle volute circolari delle varie parti del corpo. Il tessuto si apre in movimenti aerei.

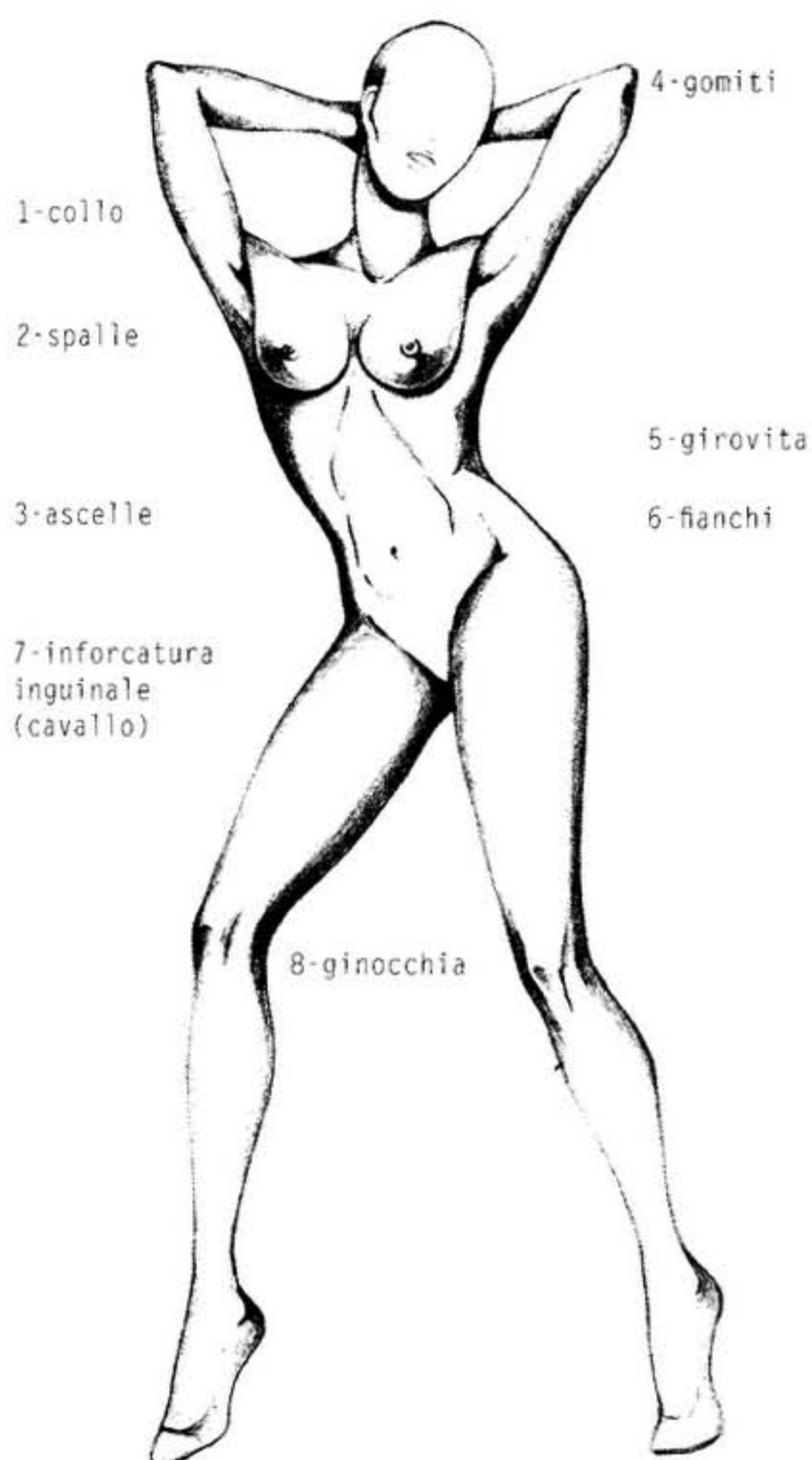


La torsione
o avvitamento è presente quando il corpo compie azioni contrapposte. Per esempio busto a destra, bacino a sinistra ecc. Il tessuto si muove a spirale effettuando un movimento a esse.

PUNTI DI ANCORAGGIO DEL CORPO

Nei punti di ancoraggio del corpo i movimenti del tessuto associati tra loro, danno origine a dei sistemi di pieghe e drappeggi. Per punti di ancoraggio si intendono quelle zone del corpo flettibili in cui l'abito è più aderente e attaccato alla pelle e può quindi

originare un'infinità di pieghe a seconda del movimento compiuto e della natura e ampiezza del tessuto. Prima di inoltrarci in questo argomento, cerchiamo di capire quali sono i punti di ancoraggio del corpo, dai quali hanno origine i vari sistemi di pieghe.



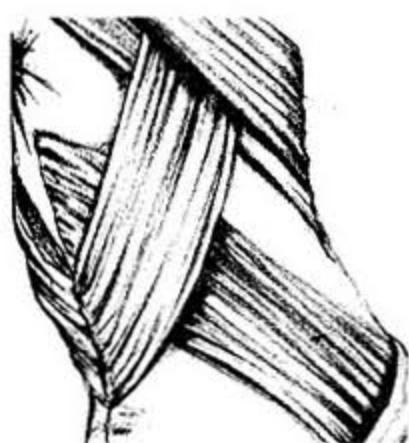
Particolari anatomici di maggiore enfasi sui quali si sofferma il tessuto: seno, glutei.



Nella figura si può notare come il tessuto si muove seguendo il cinetismo del corpo. Dove domina la forma di abbigliamento della maglia i punti di ancoraggio maggiori sono le spalle, i gomiti e l'estensione delle braccia, mentre nella

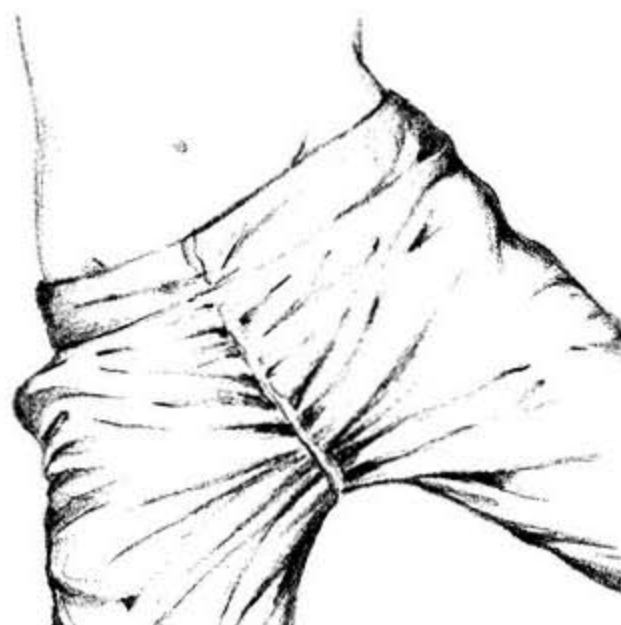
gonna sono individuati nella zona del girovita. Il movimento contrapposto del busto e del bacino, origina un sistema di pieghe complesse che analizzeremo per tipologia nel seguente capitolo.

TIPOLOGIA DELLE PIEGHE PRINCIPALI



Comprese e sottili

- sono pieghe generate da plissettatura o da corrugamento del tessuto.



A spinta diretta

- sono pieghe generate di solito da un'apertura decisa delle gambe o delle braccia.



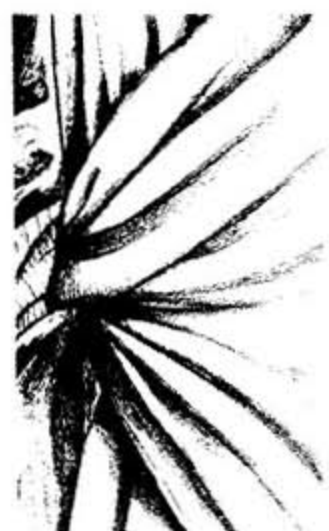
A spirale o a esse

- nascono da un movimento di contorsione del corpo.



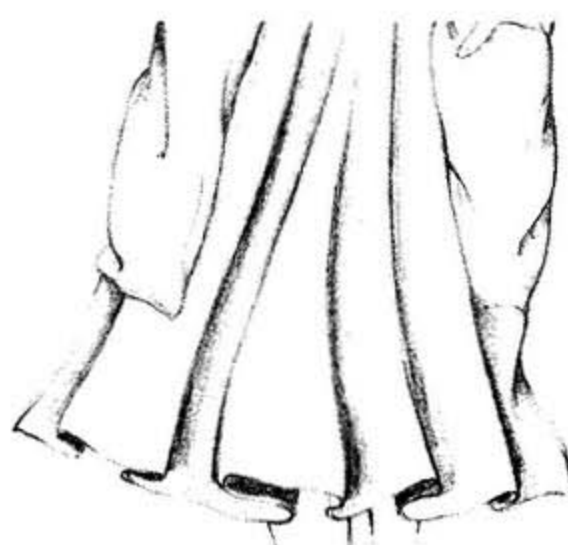
Frammentate, angolari e incrociate

- si formano prevalentemente su stoffe cedevoli quando il corpo compie funzioni di movimento molto dinamico e aperto.



A raggiera

- queste pieghe si sviluppano da un blocco del tessuto e si diramano a raggi dinamici.



Fluttuanti e a canna d'organo

- solitamente sono pieghe libere generate dal movimento e dall'aria che agisce sotto un'abbigliamento di ampio volume.



Di blocco e chiusura

- sono generate da un avvolgimento del tessuto o da una cinta stretta in vita o da una cucitura.



Ondeggianti e pendenti

- sono le classiche pieghe del panneggio cioè di un tessuto ripreso ai lati e lasciato cadere al centro o di sbieco.

Pieghe utilizzate di frequente nella moda:

Drappeggio = pieghe incrociate, fitte e sottili.

Plissettatura = pieghe piccole verticali o diagonali.

Panneggio = pieghe ampie, plastiche, pendenti e ondegianti.

Incrispatura = pieghe frammen-

tate schiacciate e sottili anche parallele tra loro e fermate da una cucitura.

Frappe, balze e volant = pieghe libere di varia lunghezza, anche sovrapposte che raccolgono il tessuto in movimenti e motivi decorativo-scenografici.



fig. 1



fig. 2



fig. 3

Alcuni dei nostri disegni sono stati realizzati con rapidograph professionali, ma vanno bene anche quelli usa e getta, che potete trovare in qualsiasi negozio di belle arti, l'importante è che siano ben funzionanti cioè quasi sempre nuovi dato che si esauriscono facilmente e che la punta spani il segno.

La tecnica per ottenere disegni così puliti è la seguente:

Si disegna in brutta copia l'immagine a matita, poi quando la si è perfezionata, si ricalca il figurino ottenuto su di un foglio da lucido con un rapido 02, quindi si ispessiscono le pieghe più profonde evidenziando l'effetto plastico con rapidi più grossi come lo 05 e 08. infine si scannerizzano le immagini e si stampano al computer per elaborarle, oppure dal primo disegno a matita, si ricalcano al tavolo luminoso su di un foglio liscio seguendo la medesima tecnica grafica. Vi consigliamo di disegnare parten-

do dalla micromina 2B passando ai rapidi solo quando l'immagine risulta perfetta nelle proporzioni e nelle pieghe principali.

Ci vorrà un pò di pazienza per riuscire a ottenere un segno sicuro e fermo quindi riprovate senza stancarvi. Per consolarvi vi confidiamo che anche noi abbiamo buttato un sacco di materiale... Le tre immagini che vedete, mostrano in

una sequenza di gesti, un corpo vestito in posizione statica (fig.1) poi in quella dinamica (fig.2) e infine mentre compie un movimento di rotazione (fig.3)

Osservate come il tessuto sembra animarsi e fluttuare mano a mano che l'azione diventa sempre più frenetica formando una rete di pieghe complesse molto particolari.



La tecnica del chiaroscuro a matita è fondamentale per conferire volume a una figura vestita. La capacità di variare in molteplici tonalità monocromatiche un disegno, consente di realizzare immagini molto belle e veristiche in più: la matita dà la possibilità di personalizzare la pressione del segno con tratti sovrapposti, impastati tra loro in accordi tonali veramente suggestivi. Precisamente si tratta della tecnica dello "sfumato" ovvero dello mescolare e fondere i segni tra loro senza evidenziare il tratto singolo ma il passaggio tonale. È un procedimento abbastanza difficile all'inizio e, come in tutte le cose, bisogna avere tanta pazienza soprattutto nell'imparare a dare la giusta pressione alla mano per conferire la giusta tonalità e quindi il volume adeguato alle varie parti del corpo e dell'abito. Una regola importante per "sollevare" visivamente una piega è scurire la parte sottostante alla cresta della piega, lasciando molto chiara la parte più esposta alla luce, l'immagine proposta in



questa pagina mostra chiaramente come dovete procedere... Tecnicamente è stata disegnata con varie matite, il disegno base è stato tracciato con la 2H onde ottenere un segno leggero, poi gradualmente si è passati al chiaroscuro con matite 2B e 3B. Per ottenere i neri assoluti si possono usare anche matite dalla grafite più morbida come la 4B e oltre ma molto delicatamente in quanto come sapete, più alto è il numero della grafite, più il segno diven-

ta spesso e marcato. Per avere un segno netto e pulito ricordatevi di temperare spesso la matita. Se inizialmente non ottenete grandi risultati non vi scoraggiate, riprova- te fino a che il segno risulti rapido e sicuro. Ci vuole un po' di esercizio ma se riesce a noi perché non deve riuscire anche a voi? Credete... è solo questione di allenamento. Provate da ora con le nostre immagini che risultano relativamente semplici poiché hanno chiaroscuri non molto marcati.

PIEGHE FLUTTUANTI E A CANNA D'ORGANO



Il movimento dinamico dei corpi, l'ampiezza e la leggerezza dei materiali, generano con la forza dell'aria, libere e sinuose ondulazioni plastiche. Il tessuto si agita e apre in morbide volute dinamiche che assumono forme a canna d'organo o fluttuanti sollevamenti aerei. N.B. Sono movimenti indicati quando si vuole mostrare tutta l'ampiezza del tessuto e sono di grande aiuto a chi deve poi realizzare il modello. Il figurino così riprodotto oltre a essere più suggestivo, renderà molto bene l'idea della morbidezza dei tessuti.

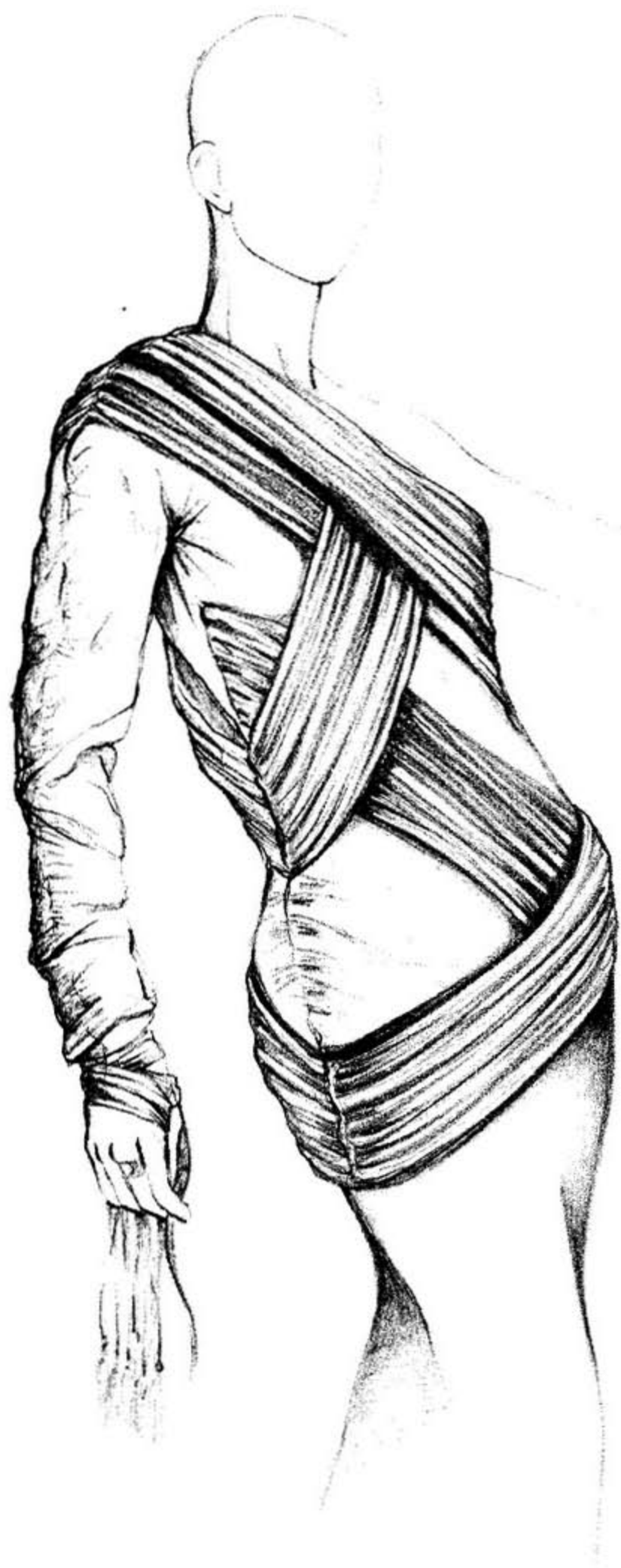
PIEGHE DI BLOCCO O DI CHIUSURA

Questo tipo di pieghe è presente quando un tessuto viene stretto da una cintura, quando è costretto a modificare repentinamente la sua direzione di caduta o quando si avvolge su se stesso come nel caso di annodamenti di sciarpe e foulard o di risvolti di colli ampi e a scialle.

Le immagini che vedete mostrano alcuni di questi casi. Notate come le pieghe diventano profonde e contrastanti e come si infittiscono nei punti di chiusura del tessuto.



PIEGHE FITTE E FRAMMENTATE

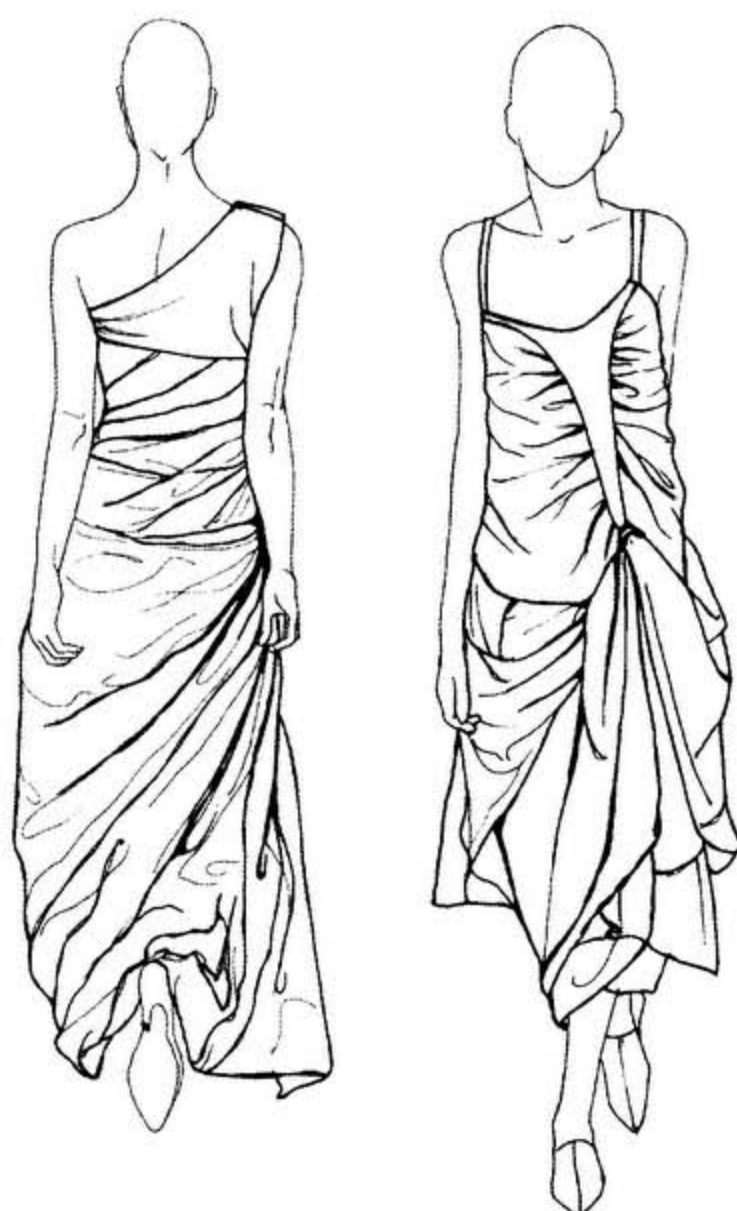


Le pieghe fitte e frammentate si sviluppano oltre che per motivi di movimento anche per particolare trattamento del tessuto e del motivo di cucitura.

Il drappeggio e l'increspatura ad esempio sono due motivi decorativi di pieghe fitte e libere fermate da una cucitura nei lati opposti di un tessuto. Si disegnano molto ravvicinate tra loro e leggermen-

te incrociate, si adeguano come una seconda pelle all'andamento del corpo sottolineandone la silhouette. Per evidenziare il diverso grado di profondità si tracciano segni di diverso spessore: più leggero dove la piegolina è più in superficie, più pesante dove risulta più profonda. Nell'abito da sera potete notare nella gonna anche pieghe di blocco e di chiusura.

PIEGHE A RAGGIERA



Le pieghe a raggiera si sviluppano da una zona di blocco del tessuto che può corrispondere al punto vita ma anche da altre zone di ancoraggio come spalle e fianchi. Il tessuto viene tagliato di sbieco per cui non potendo sempre cedere seguendo la trazione della forza di gravità, si apre a raggiera lungo tutto l'abito o gran parte di esso. Sono pieghe molto plastiche

e decorative, rendono il capo molto femminile e morbido. Tecnicamente occorre insistere con il chiaroscuro nelle zone più profonde, mentre con il rapidograph si markeranno maggiormente le linee delle pieghe più evidenti, lasciando le altre meno marcate e leggere.

PIEGHE COMPRESSE E SOTTILI

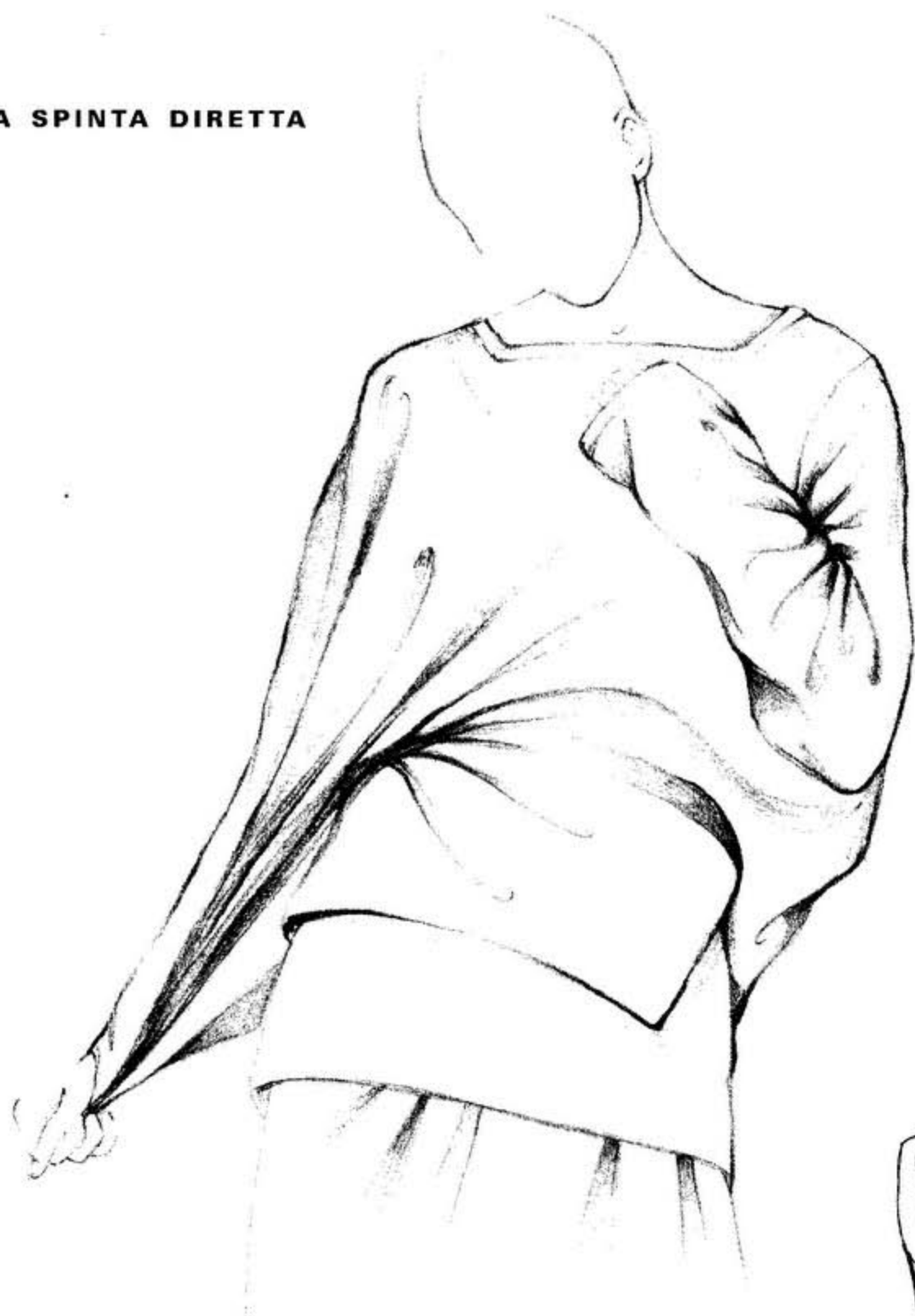


Questa tipologia di pieghe nasce prevalentemente da un corrugamento del tessuto, sono piccole, incrociate e dal movimento irregolare. Le troviamo spesso assieme a pieghe angolari poiché nascono proprio con il raggruppamento del tessuto in una precisa zona anatomica, come un brac-



cio, una gamba o il bacino. I disegni mostrano alcuni esempi di corrugamento del tessuto nella zona degli arti, mentre nella figura intera le pieghe compresse sono evidenti oltre che nelle maniche anche nella zona sottostante all'increspatura del girovita della gonna a pantalone.

PIEGHE A SPINTA DIRETTA



Le pieghe a spinta diretta sono generate da un movimento molto dinamico delle membra. La spinta o l'azione del tirare creano appunto questa tipologia di deformazione del tessuto. Si irradiano lungo le linee di forza e non sono molto usate nel disegno di moda in quanto poco interessanti all'efficacia del modello, mentre dal punto di vista strettamente illustrativo possono rendere curiosa e carica di tensione un'immagine destinata al messaggio pubblicitario. Nei disegni proposti, si può notare come le pieghe seguono il flusso delle varie azioni come l'allungamento, l'estensione, l'elevazione o l'apertura degli arti. Il tessuto si ancora nella zona più esposta alla tensione esercitata in una serie di lunghe pieghe più o meno profonde vicino alle quali si sviluppano una serie di pieghe complesse come quelle frammentate, angolari, compresse ecc.



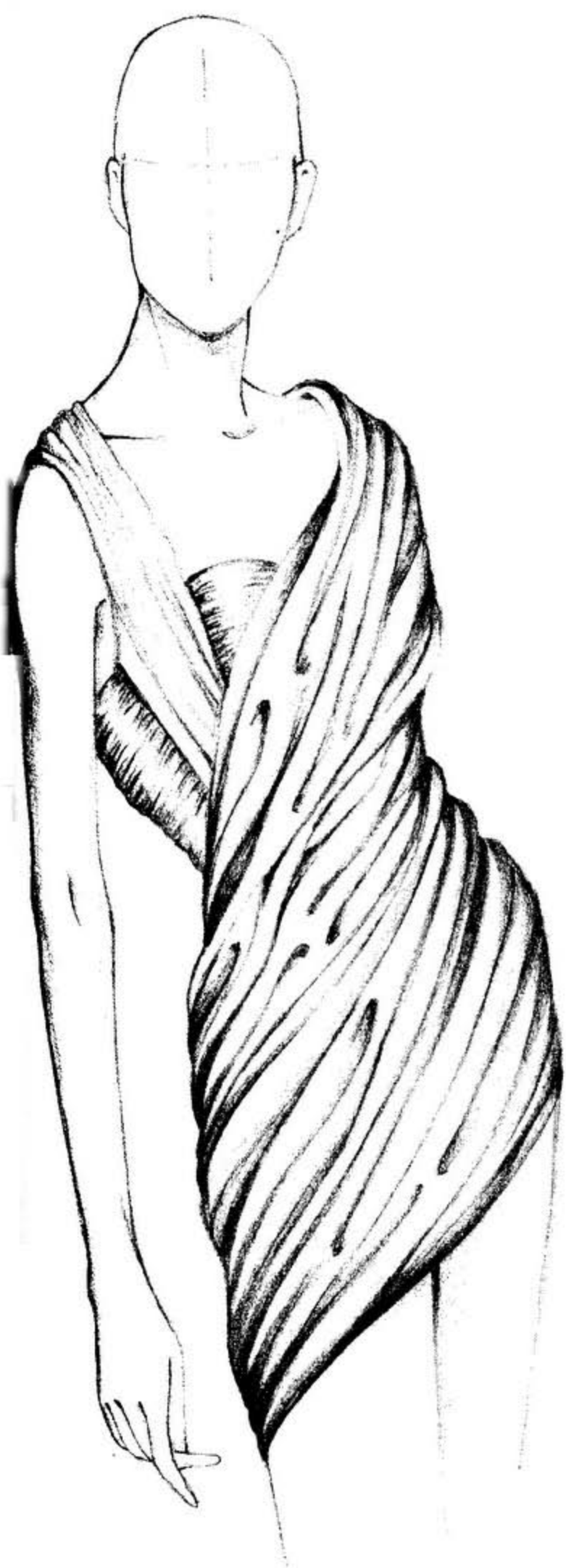
Chitone greco V sec. a. C.



Le pieghe ondegianti e pendenti a differenza delle pieghe di movimento causate dal corpo, sono generate dalla forza di gravità che agendo sull'ampiezza del tessuto lo fa ricadere in volute plastiche e curve. Nascono da punti di ancoraggio ben precisi come le spalle o i fianchi. Possiamo dire che sono simili alle pieghe di blocco e di chiusura poiché si sviluppano da una strettura del tessuto, ma a differenza di

queste, tornando a raggrupparsi dal lato opposto, si rigonfiano verso il centro creando bellissimi effetti scultorei chiaroscurali. Ne sono un esempio le tuniche degli antichi greci (chitoni) che avvolgevano attorno al corpo un lungo telo, fermato solo sulle spalle e lasciato liberamente ricadere lungo il corpo in morbide pieghe.

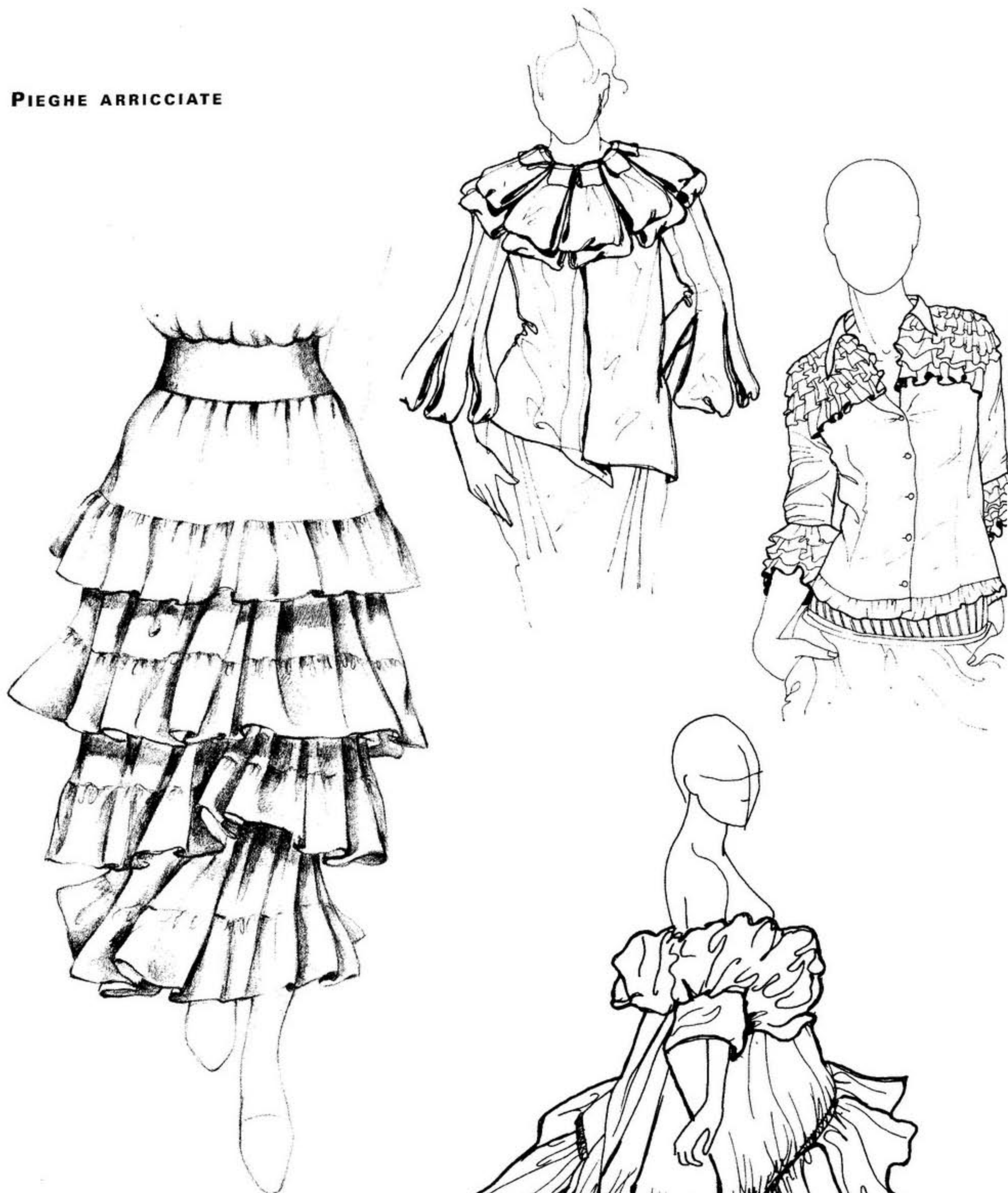
PIEGHE A SPIRALE O A ESSE



Le pieghe a spirale o a esse sono pieghe libere nel senso che non sono cucite ma sono derivate dal movimento di torsione del corpo o dall'avvolgimento del tessuto stesso attorno agli arti o al busto. Tanto più il materiale è leggero e attaccato al corpo tanto più

le pieghe sono fitte e schiacciate. Si chiamano a spirale o a esse perché compiono un percorso dinamico e sinuoso lungo tutta la loro traiettoria. In questa pagina potete vedere queste pieghe nel busto, nelle maniche e nella gamba sinistra del pantalone.

PIEGHE ARRICCIATE



Sono un genere di pieghe molto utilizzate nella moda in quanto conferiscono ai modelli grazia, delicatezza e un senso di romantico retrò.

Il tessuto fermato nella cucitura si arriccia e si spande nella parte opposta conferendo movimenti delicati e armoniosi a tutto l'insieme.



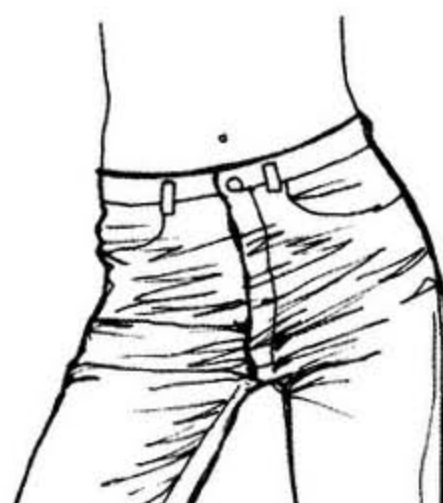
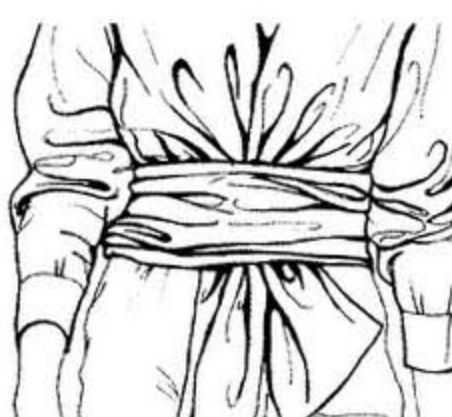
PIEGHE PIATTE E PLISSETTATE



Le pieghe piatte e plissettate hanno la caratteristica di essere rigide e fisse, conferiscono motivi geometrici agli abiti e sono soggette a giochi chiaroscurali molto evi-

denti. Anche quando sono colpite dall'aria non perdono la loro forma e di solito sono inserite in tessuti leggeri e di media pesantezza o di medio fusto come il taffetà.

ESERCIZIO SULLE PIEGHE



A conclusione di questo capitolo sulle pieghe, vi proponiamo di identificare i movimenti del tessuto che vedete in questi estrat-

ti grafici a conferma delle nozioni studiate. Scrivete sotto ogni immagine la tipologia di ogni piega che riuscite a classificare.

SECONDO MODULO LA FIGURA NELLA MODA

IL FIGURINO DI MODA

Premessa

Quando si ritrae un corpo umano è necessario ricordare che si rappresenta qualcosa di animato, quindi anche nel disegno di moda è importante conferire alle figure gioiosità, vitalità senza dimenticare di tradurre con il disegno gli atteggiamenti tipici dell'indossatrice. I movimenti della mannequin, sono flessuosi, sinuosi e scattanti, ella cammina in modo assolutamente unico e irripetibile, ruota e ancheggia mirabilmente, si blocca in pose che sfidano la legge di gravità. All'incedere di una indossatrice si rimane abbagliati, quasi soggiogati da tanto fascino ed eleganza, sembra una creatura venuta da altri mondi, anche quando è imbronciata come la nostra!

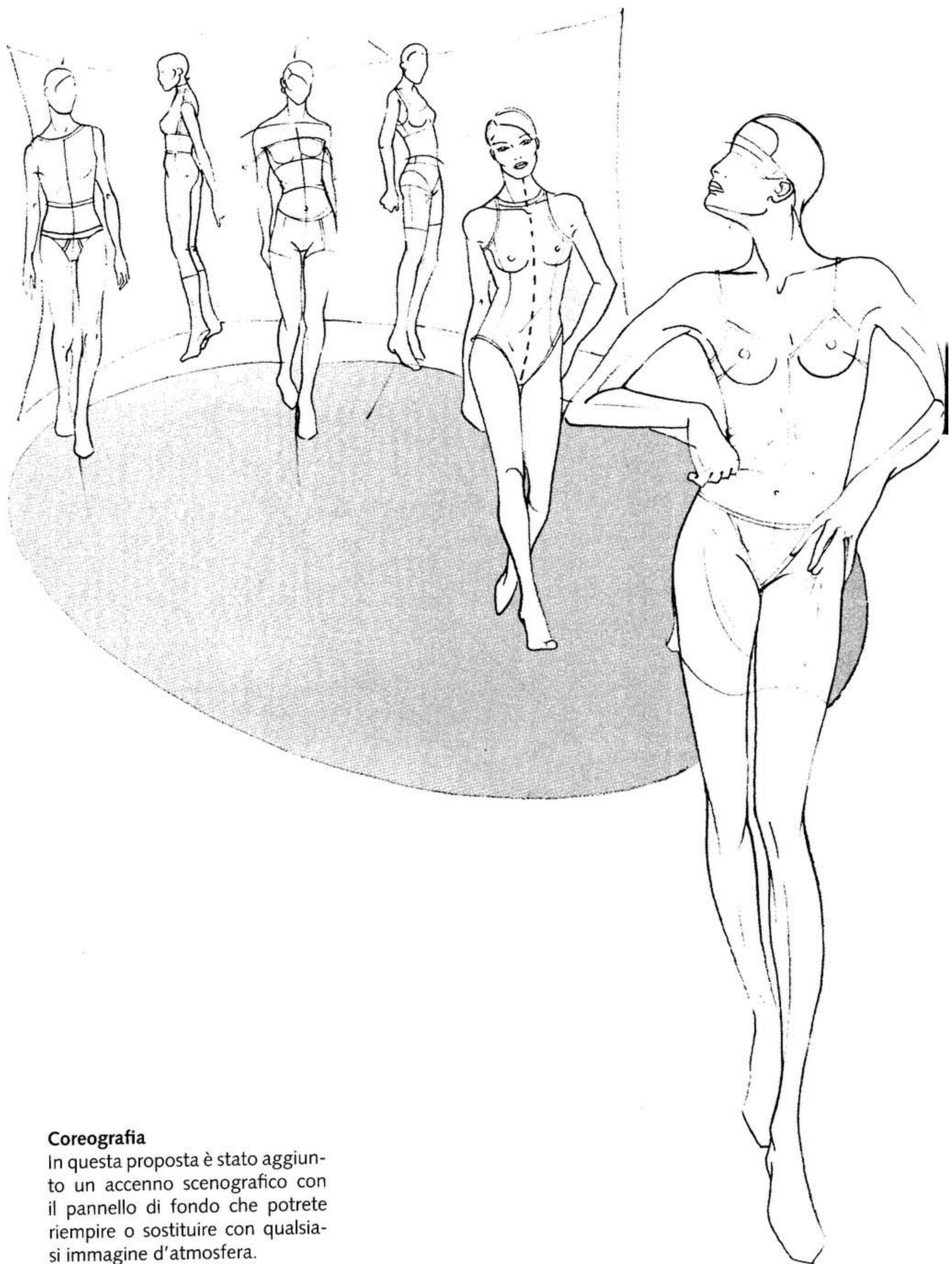
Nei capitoli successivi cercheremo di capire come restituire graficamente e con pochi tratti queste movenze eccezionalmente plastiche e dinamiche. State quindi molto attenti.

Interpretazione grafica

Il figurino di moda è il mezzo ideale per la rappresentazione grafica di un abito o di un'intera collezione, com'è poi lo è l'indossatrice nella realtà delle sfilate. Deve essere vivace nell'espressione, fresco nel tratto, dinamico nel movimento, elegante nella posa e adeguato nell'atteggiamento al tipo di abito che indossa. È inoltre necessario, riprodurlo in posizioni giuste alla comprensione del modello, ricordate che il corpo dell'indossatrice funge da base all'abito ma non lo deve sovrastare, coprire o deformare; deve invece facilitare la leggibilità della linea e di ogni dettaglio, assumendo pose dinamiche per evidenziare un'ampiezza, pose sofisticate e sobrie per sottolineare una linea più classica e pose più disinvolte per uno stile più giovane.

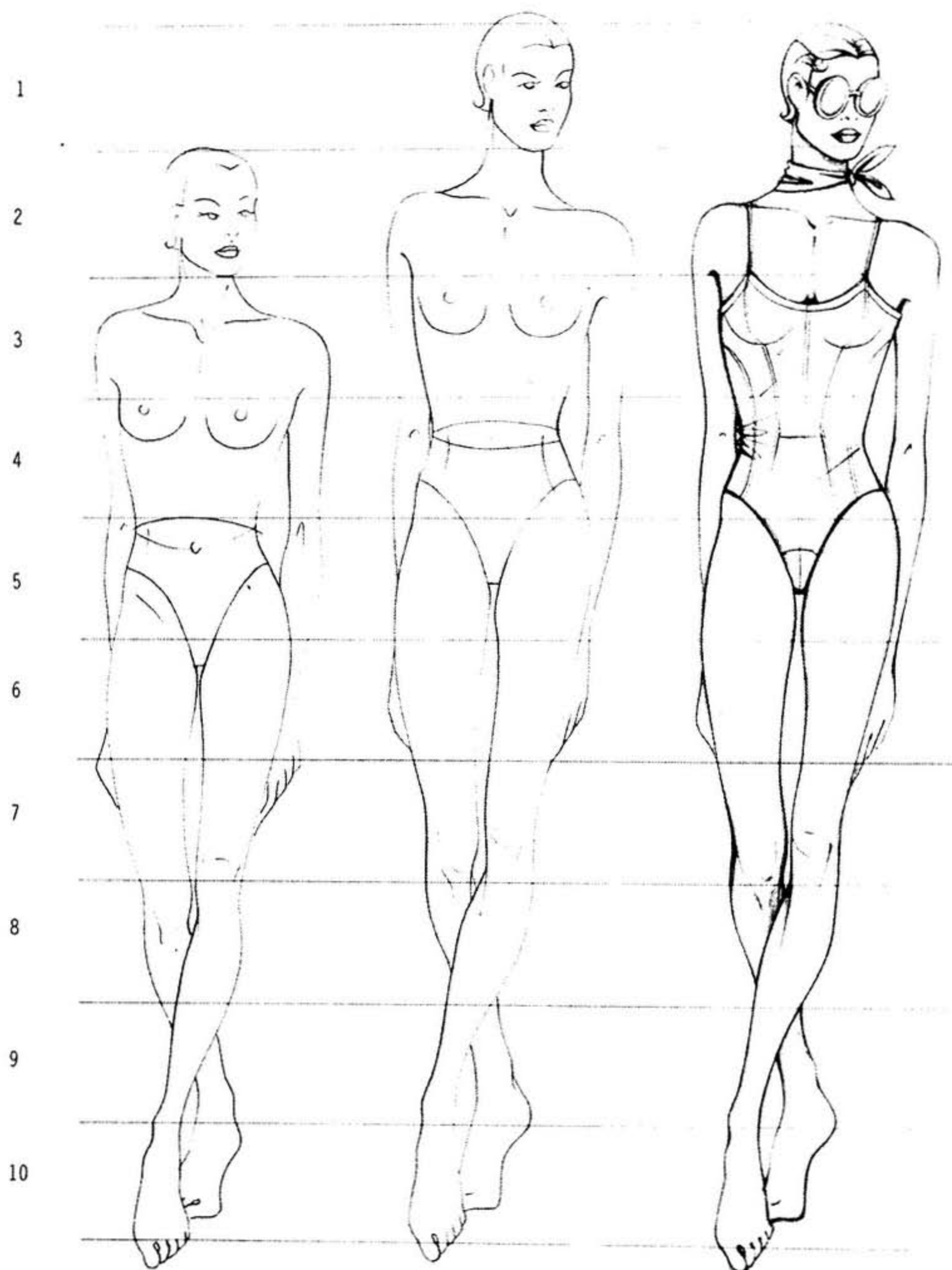


MODELLE IN PASSERELLA



Coreografia

In questa proposta è stato aggiunto un accenno scenografico con il pannello di fondo che potrete riempire o sostituire con qualsiasi immagine d'atmosfera.



Con il termine stilizzazione si intende il semplificare e sintetizzare la struttura del corpo riducendola a pochi tratti essenziali. Vi so-

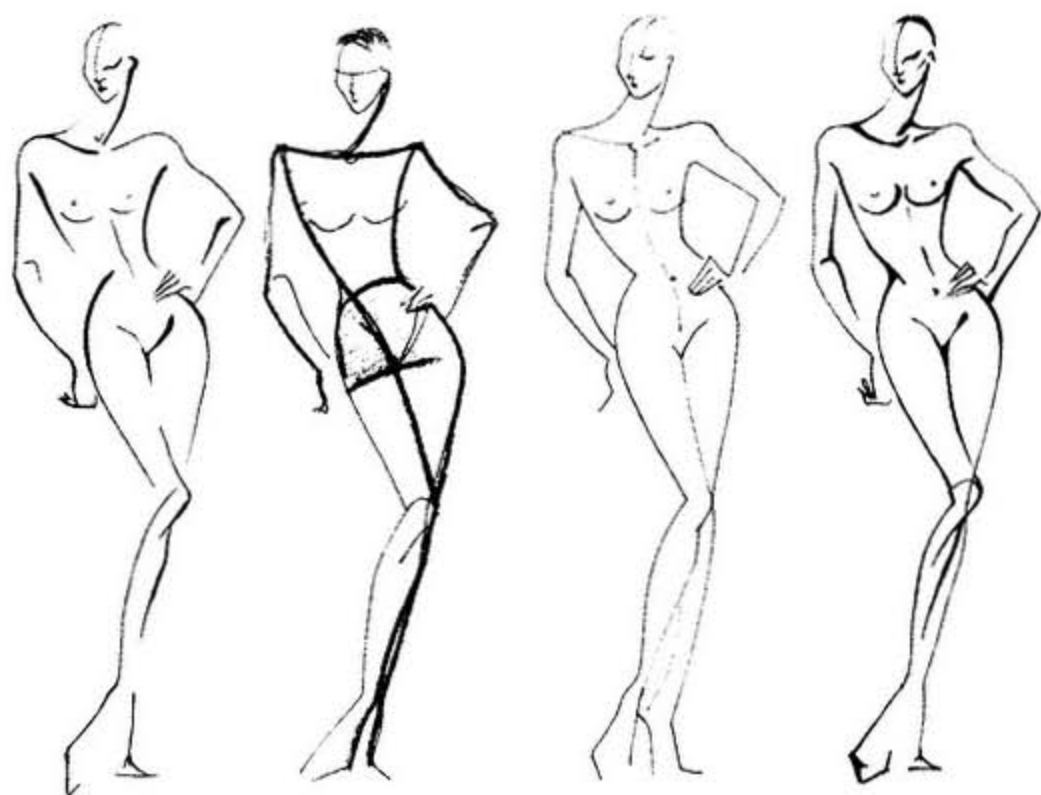
no vari modi per stilizzare la figura, uno di questi è allungare di un modulo o due l'altezza della modella.



1° metodo

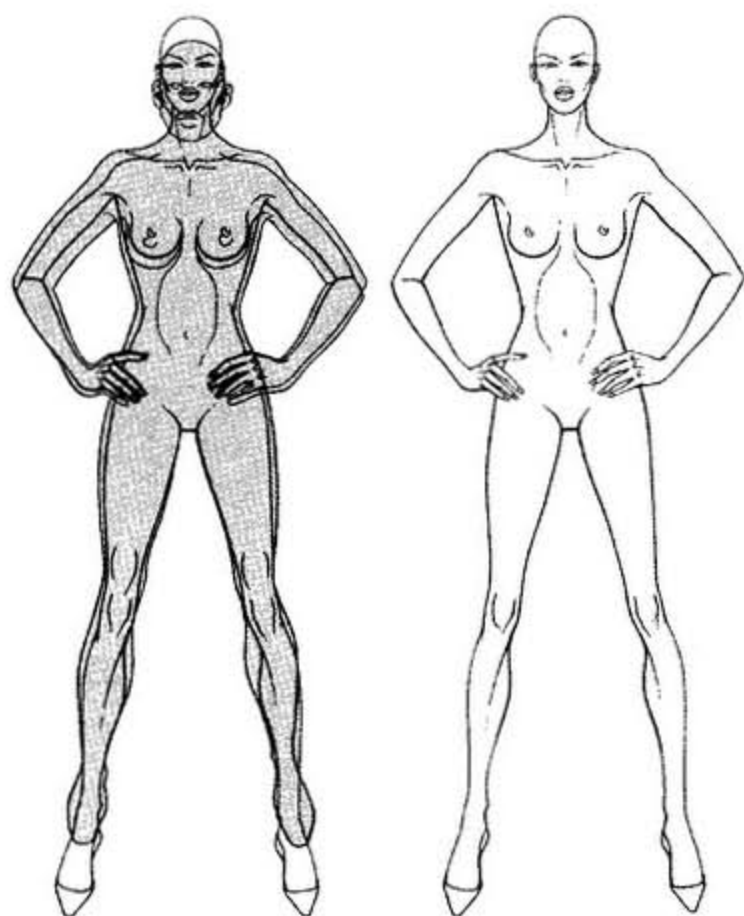
Come vedete nei primi due grafici i rapporti proporzionali sono rimasti invariati mentre si sono modificate le lunghezze degli arti e delle masse principali del corpo. La testa ha più o meno lo stesso volume, le spalle sono leggermente più larghe rispetto al bacino, il collo è stato lievemente allungato. Il torace è più esteso mentre la massa pelvica (bacino) si è accorciata alzando il pube.

La vita è stata appena rimpicciolita, gli arti hanno mantenuto le loro proporzioni. I piedi ovviamente seguono in lunghezza l'estensione del corpo.



2° metodo

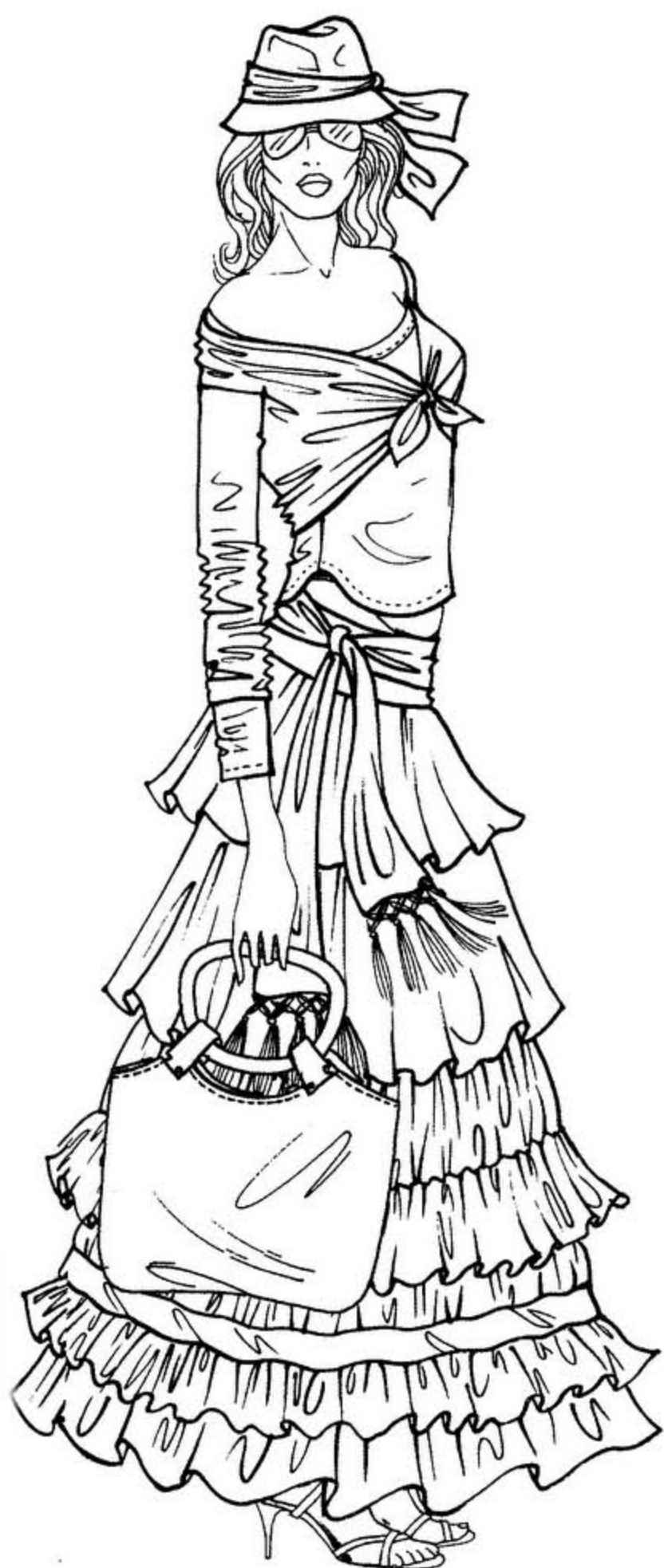
Qui di lato la posa è stata ulteriormente sintetizzata riducendola a pochi tratti essenziali ed estremi. Il disegno ottenuto è molto simile allo schema a filo ma presenta più energia e vitalità. Il segno è più marcato e dinamico.



3° metodo

Un altro sistema per ricavare un figurino di moda è quello di assottigliare e allungare una figura reale, lasciando quasi inalterate le proporzioni di base. Il disegno mostra chiaramente le variazioni apportate. La vita si è ristretta, così pure il fianco, le gambe sono più lunghe e più sottili, il collo è più slanciato e l'altezza totale è un poco aumentata.

Questo metodo si effettua direttamente su fogli da lucido sovrapposti a immagini riprese da riviste di settore. È utile soprattutto nelle prime esercitazioni.



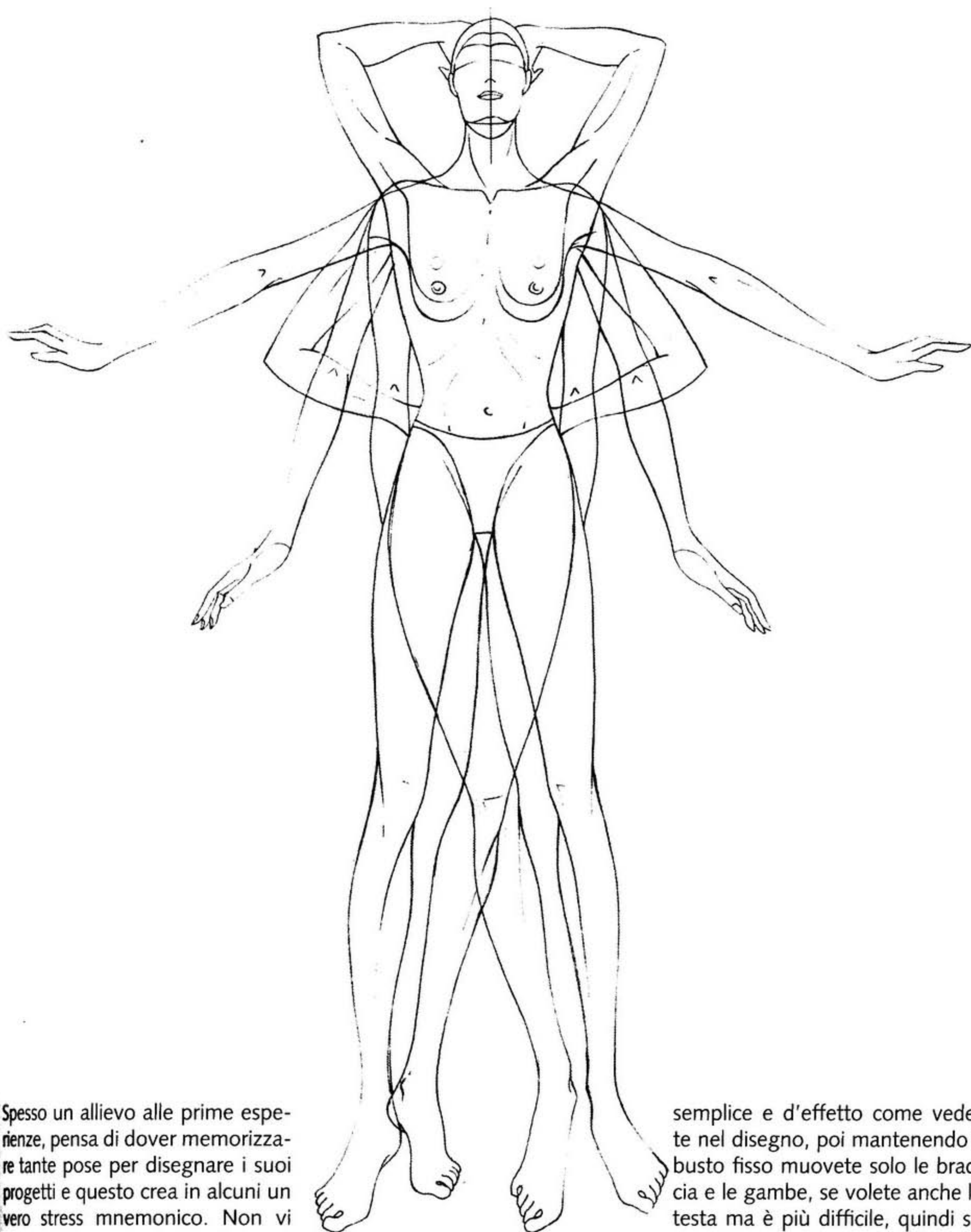
Il **figurino tecnico** è elaborato dallo stilista di produzione che traduce in un'immagine non troppo stilizzata per non alterare le proporzioni del corpo, l'abito in ogni suo dettaglio. Di solito questo figurino è grafico, con un segno pulito

e preciso e ripetuto nelle varie prospettive: davanti, di profilo e dietro. Può sostituire il disegno in piano o esplicativo e funge da tramite con il laboratorio.

Il **figurino da illustrazione**, è elaborato da illustratori di moda o

fashion-designer dal grande talento artistico. Può essere estremamente stilizzato e dalle proporzioni alterate, elaborato sia graficamente che pittoricamente, può sostituire, nelle riviste di settore, un'immagine fotografica o d'atmosfera.

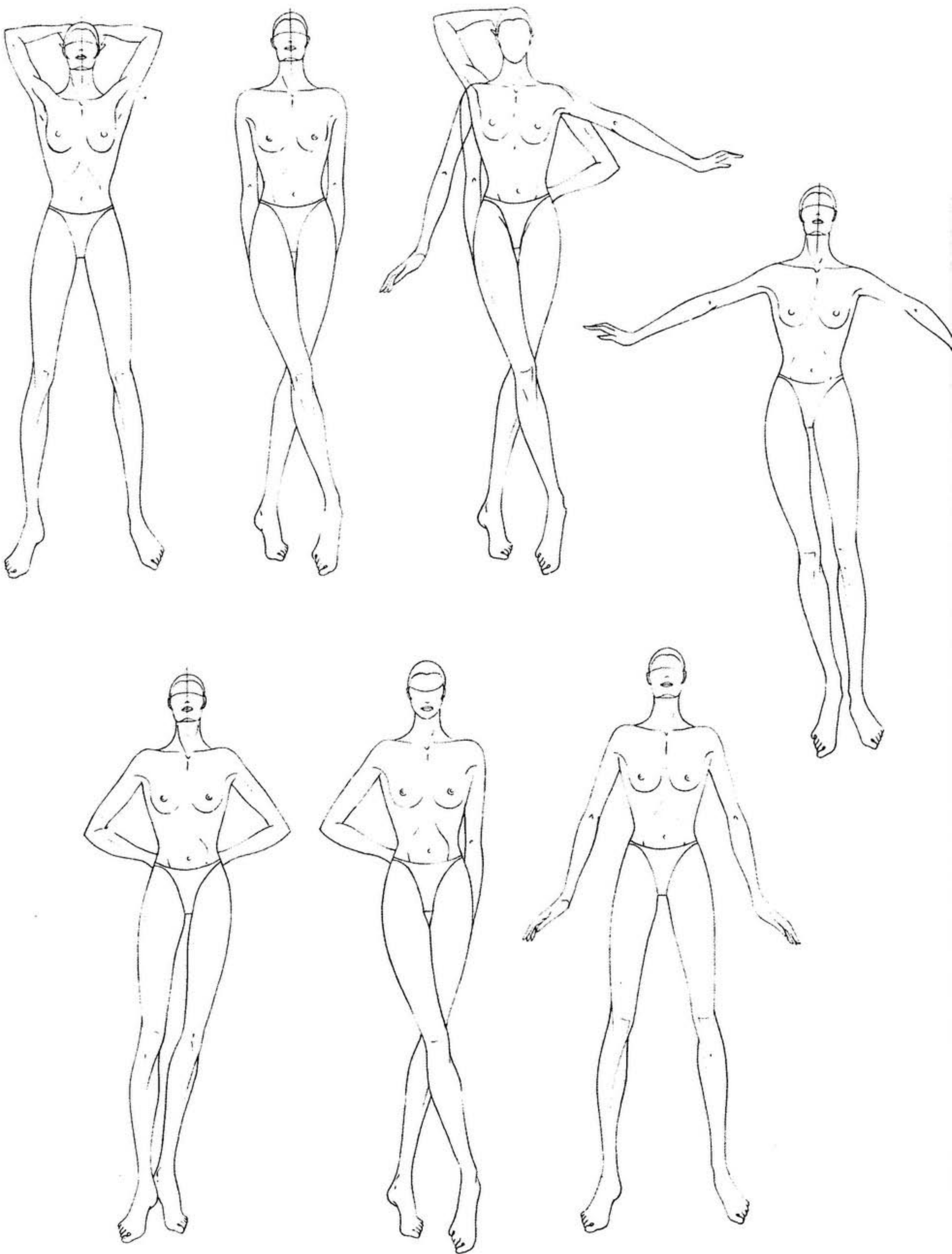




Spesso un allievo alle prime esperienze, pensa di dover memorizzare tante pose per disegnare i suoi progetti e questo crea in alcuni un vero stress mnemonico. Non vi preoccupate... per semplificare il vostro apprendimento vi suggeriamo questo metodo che noi stesse facciamo applicare ai nostri ragazzi. Scegliete inizialmente una posa

semplice e d'effetto come vedete nel disegno, poi mantenendo il busto fisso muovete solo le braccia e le gambe, se volete anche la testa ma è più difficile, quindi su fogli da lucido, riportate i vari movimenti ottenuti e passate al ricalco su fogli normali. Come vedete, avete ottenuto tante pose diverse da un'unica figura di base.

POSE SINGOLE A BUSTO FISSO



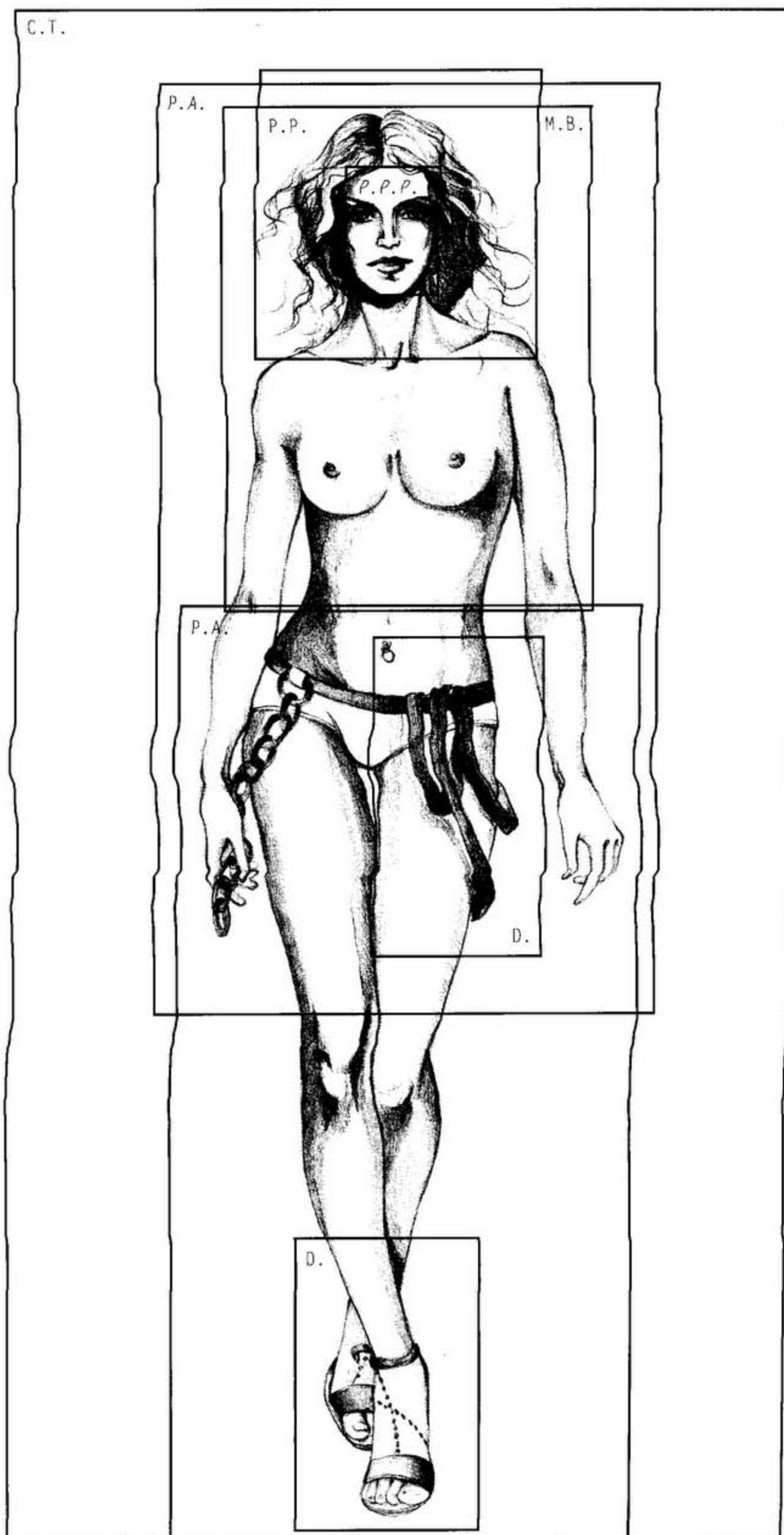
Il sistema dei piani fotografici, utilizzato principalmente nel cinema e nella fotografia, serve a "raccontare" un'immagine. Per il disegnatore fashion, serve a rendere più leggibile tutto ciò che indossa il suo figurino, sia abiti che accessori.

Le inquadrature più utilizzate nella moda sono le seguenti:

1. **Campo medio o totale = C.T.** riprende la figura per intero o quasi.
2. **Piano americano = P.A.** detto anche hollywoodiano perché fu molto usato per i divi americani e inquadra la persona dalla testa alle ginocchia. Va bene anche dalla vita ai piedi nel caso di gonne o pantaloni.
3. **Mezzo busto = M.B.** riprende il corpo dalla testa alla vita.
4. **Primo piano = P.P.** corrisponde alla scala della testa.
5. **Primissimo piano = P.P.P.** corrisponde al viso e può evidenziare sia il fascino del volto che un dettaglio del maquillage.
6. **Dettaglio o particolare = D.** ingrandisce un particolare che si vuole focalizzare.

L'utilizzo di queste inquadrature è molto utile sia al creativo che avrà la possibilità di studiare i suoi modelli con dovizia di particolari, sia alla modellista la quale avrà la possibilità di tradurre fedelmente il progetto senza interpretazioni proprie.

Non dimenticate che nelle aziende, politamente, non è lo stilista a realizzare i prototipi, quindi tutti i disegni relativi a un singolo modello come di un intero campionario devono essere chiari in ogni dettaglio e questi piani fotografici servono proprio per questo.





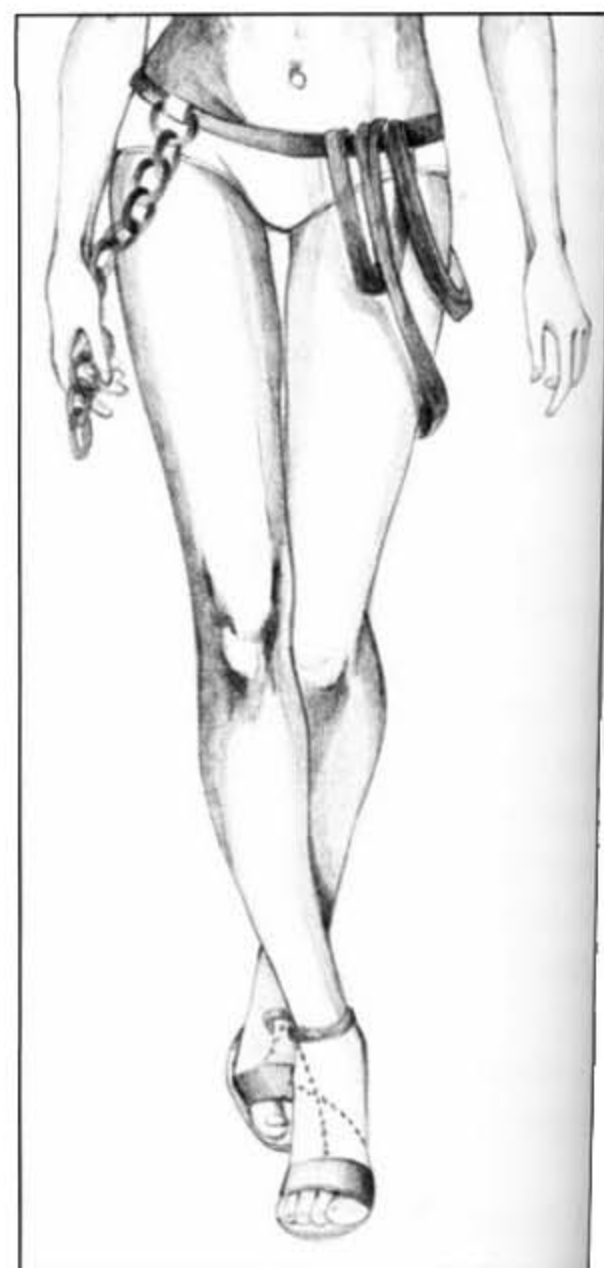
PA. Piano Americano



PPP Primitissimo Piano



P.P. Primo Piano



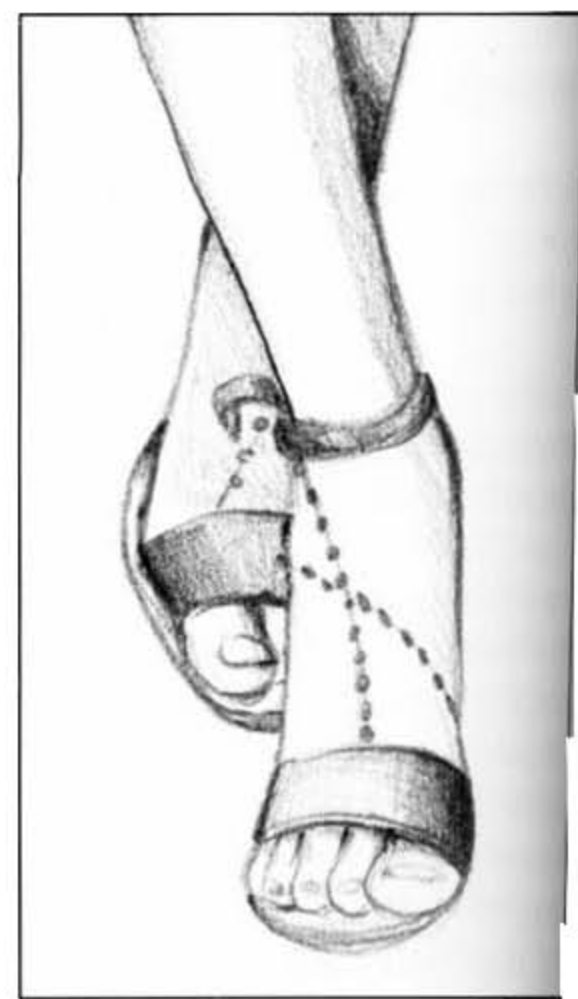
PA. Piano Americano



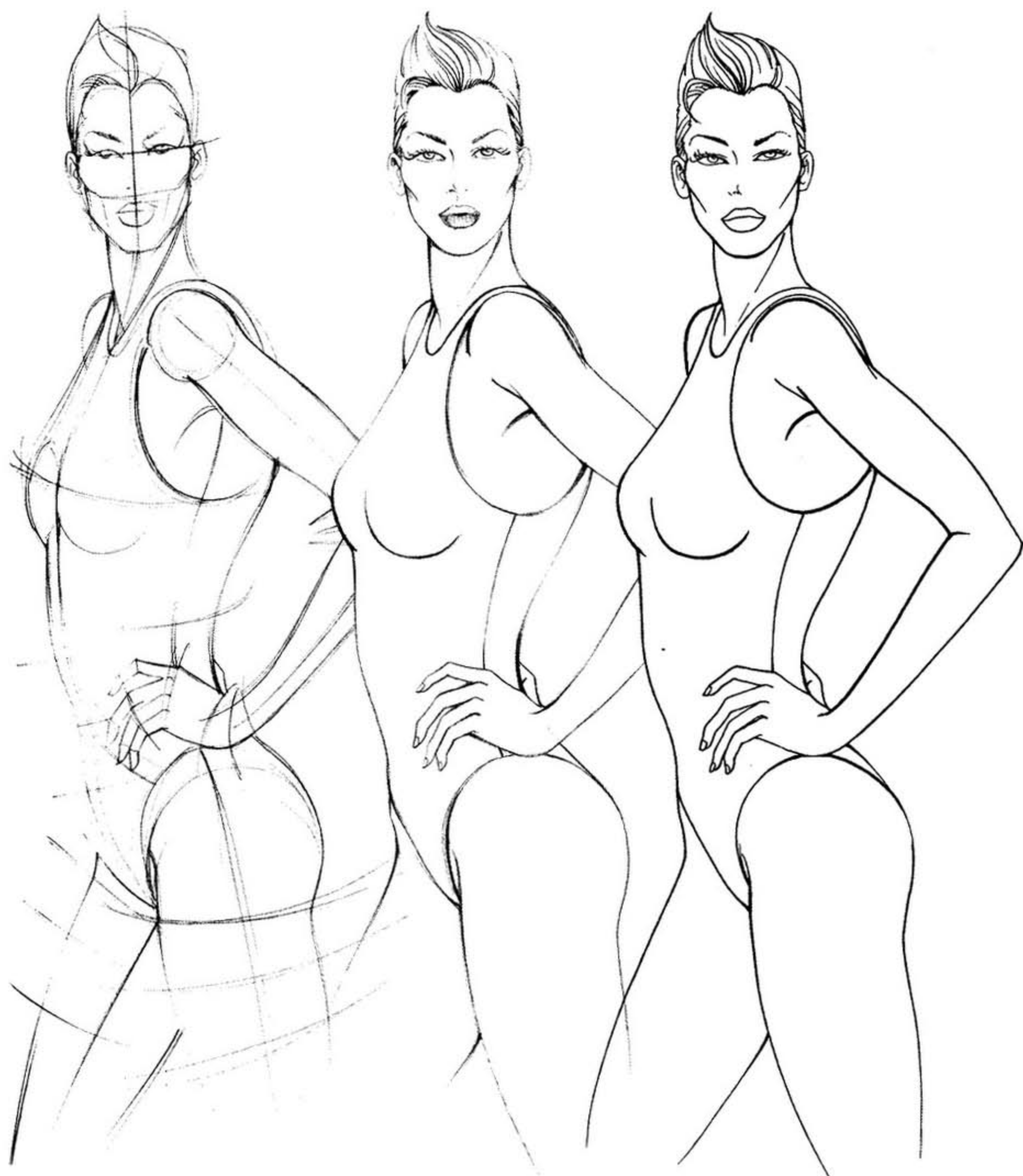
D. Dettaglio o particolare



M.B. Mezzo Busto



Dettaglio o particolare



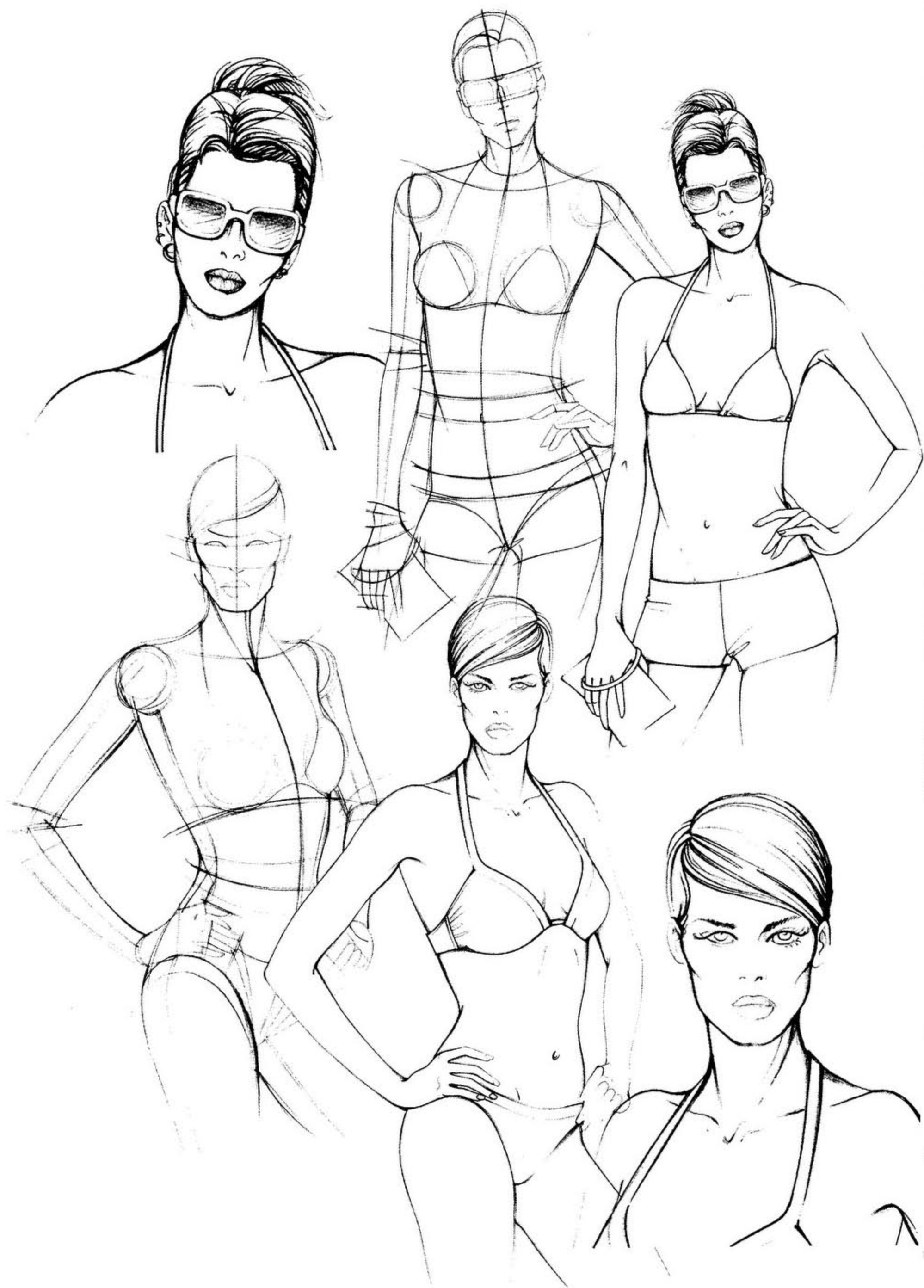
Quando si vuole caratterizzare meglio un modello è sempre preferibile ingrandire solo la parte del corpo che lo indossa, delineando con precisione tutti i dettagli che lo compongono sia davanti che dietro. Così trattando i pantaloni, visualizzerete la metà inferiore del corpo mentre per la gonna sarà sufficiente arrivare

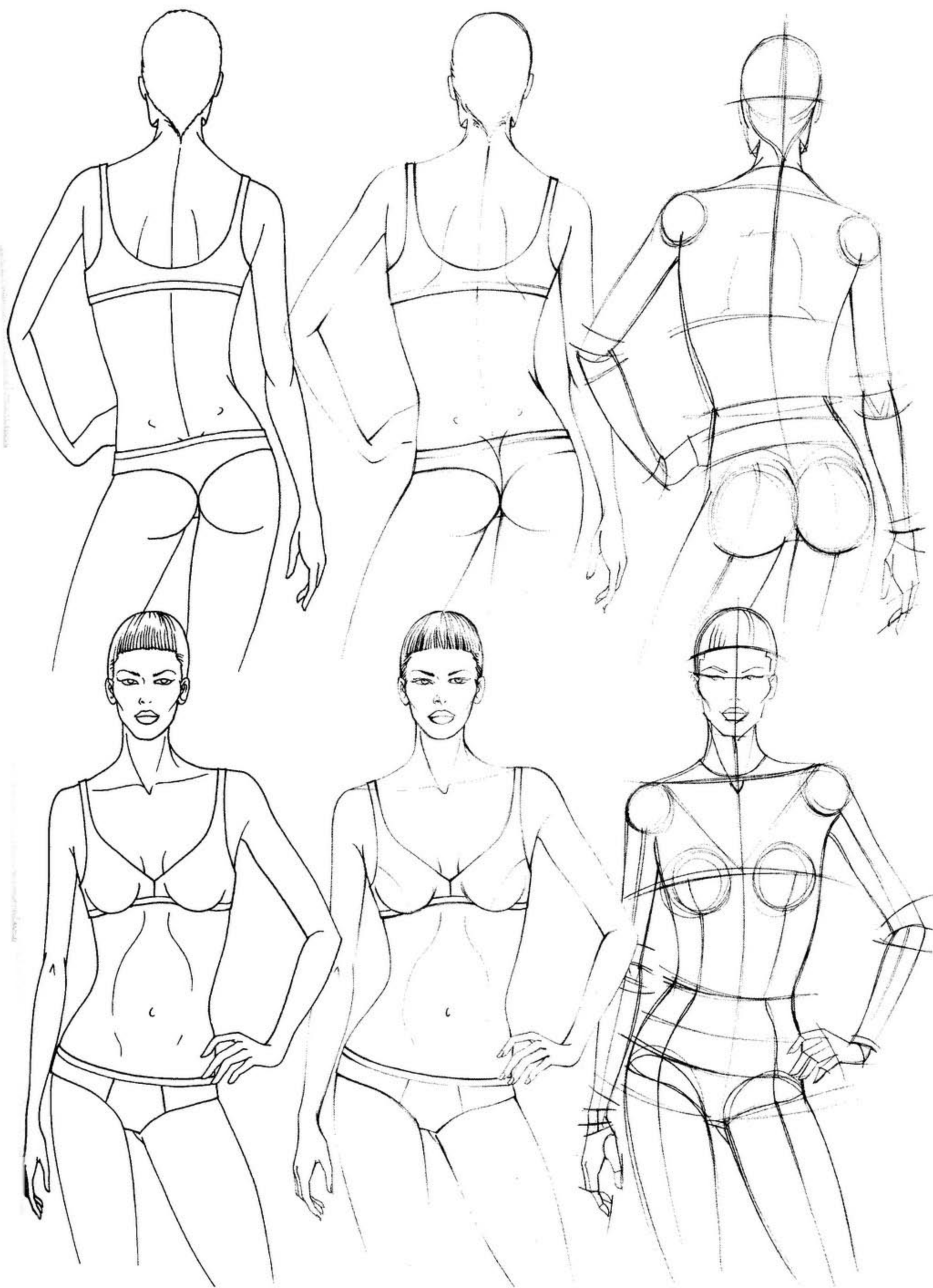
fino all'orlo accennando la gamba solo per comprenderne la reale lunghezza.

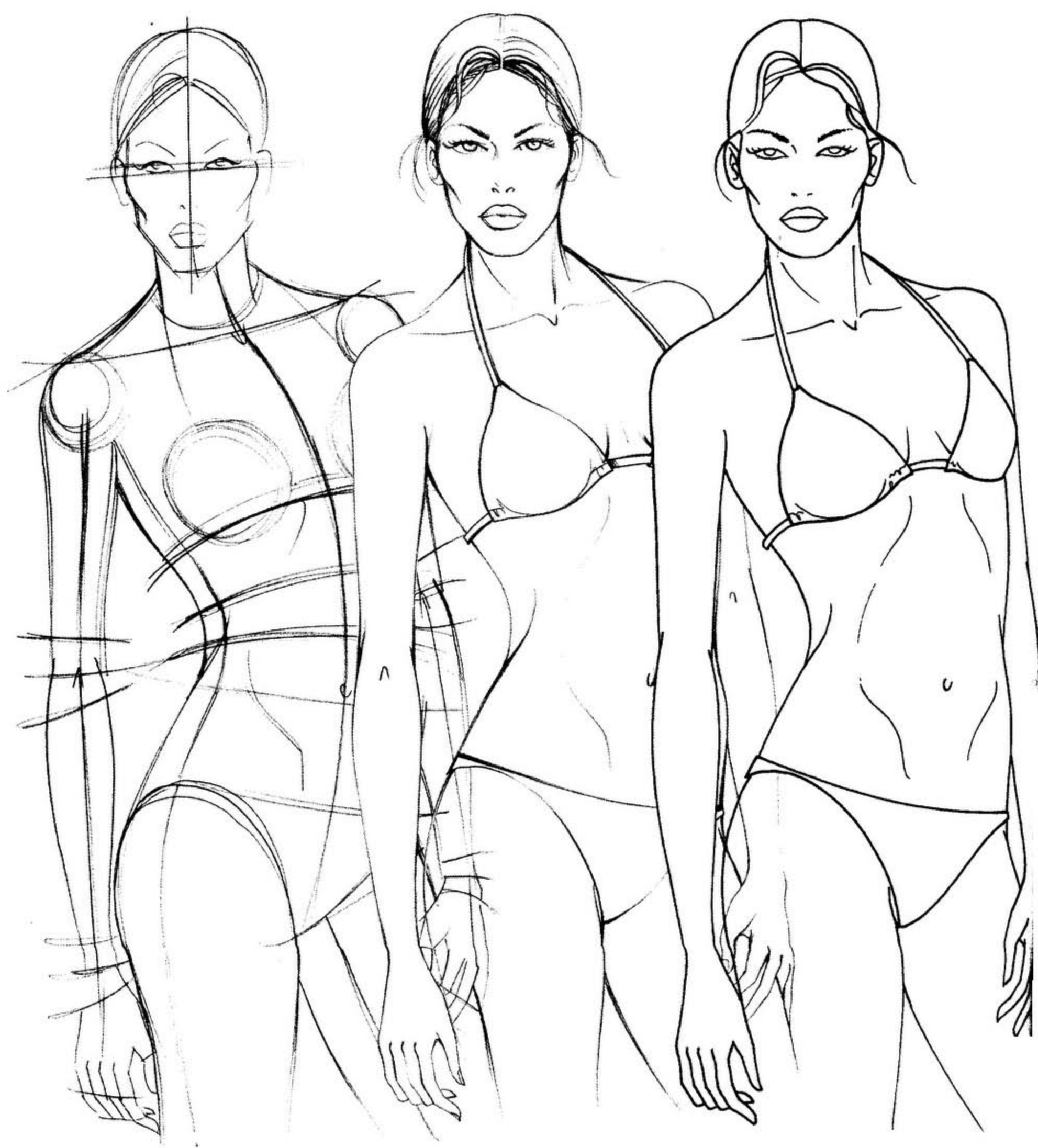
A questo proposito, vi consigliamo di creare un repertorio di immagini vostro, selezionate da riviste di settore che mostrino nei vari piani fotografici le caratteristiche di ogni indumento. Eser-

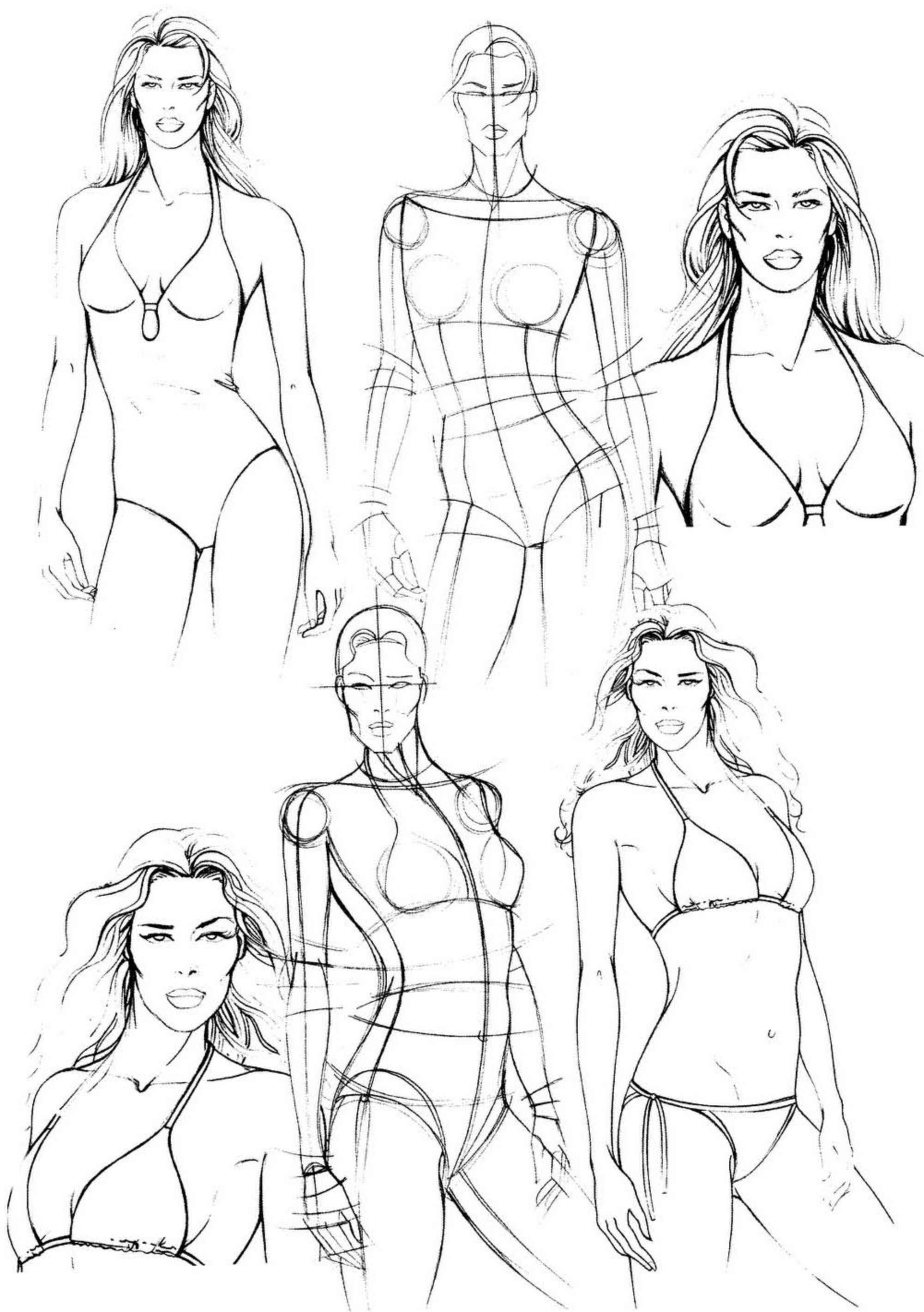
citatevi nella perfetta traduzione grafica anche con il ricalco su carta da lucido. Sembra facile... ma non lo è, la mano trema, il segno si sporca e bisogna ricominciare tutto da capo.

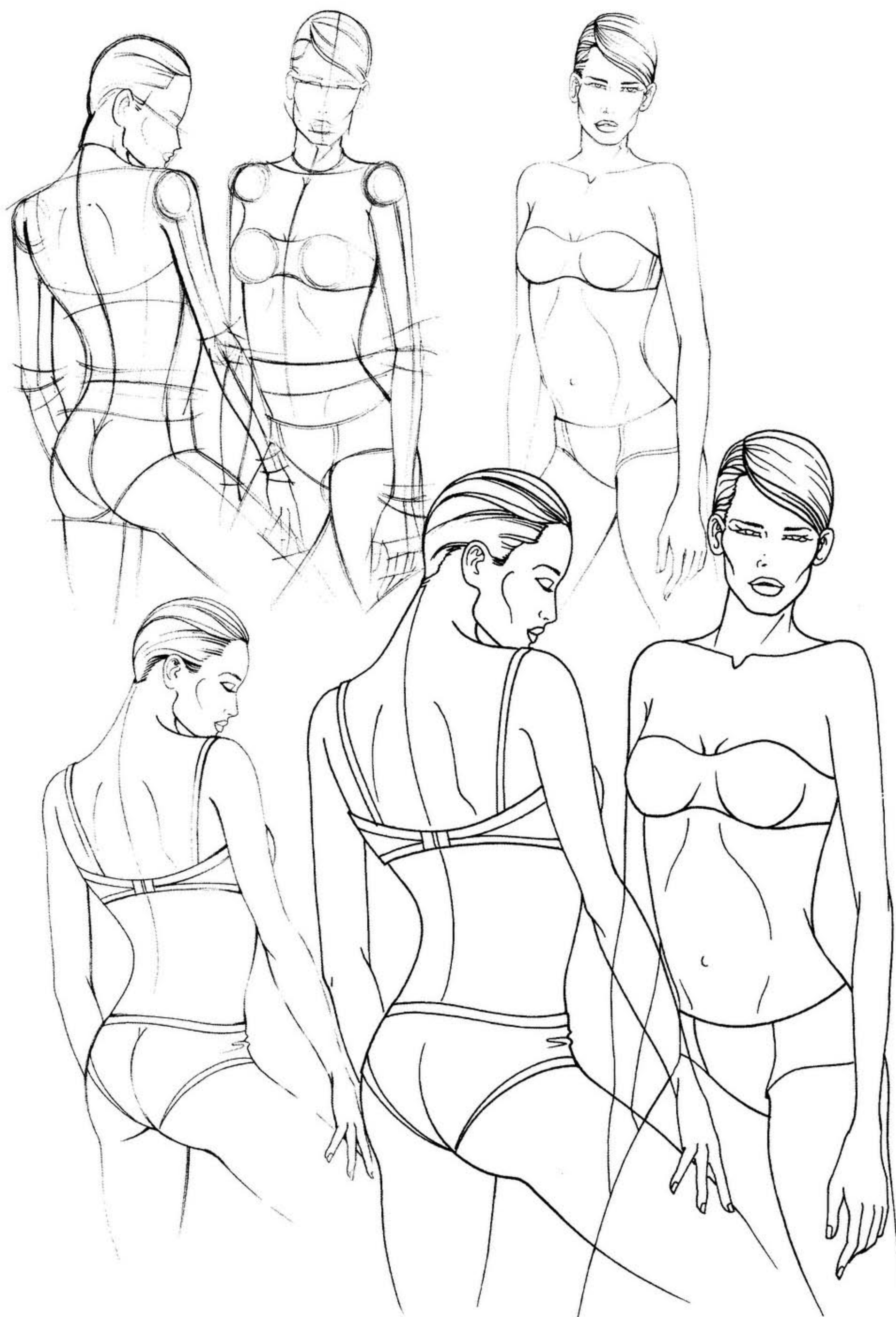
Le modelle disegnate sono riprese in varie angolazioni e qualsiasi indumento indossato può essere visualizzato in ogni suo dettaglio.







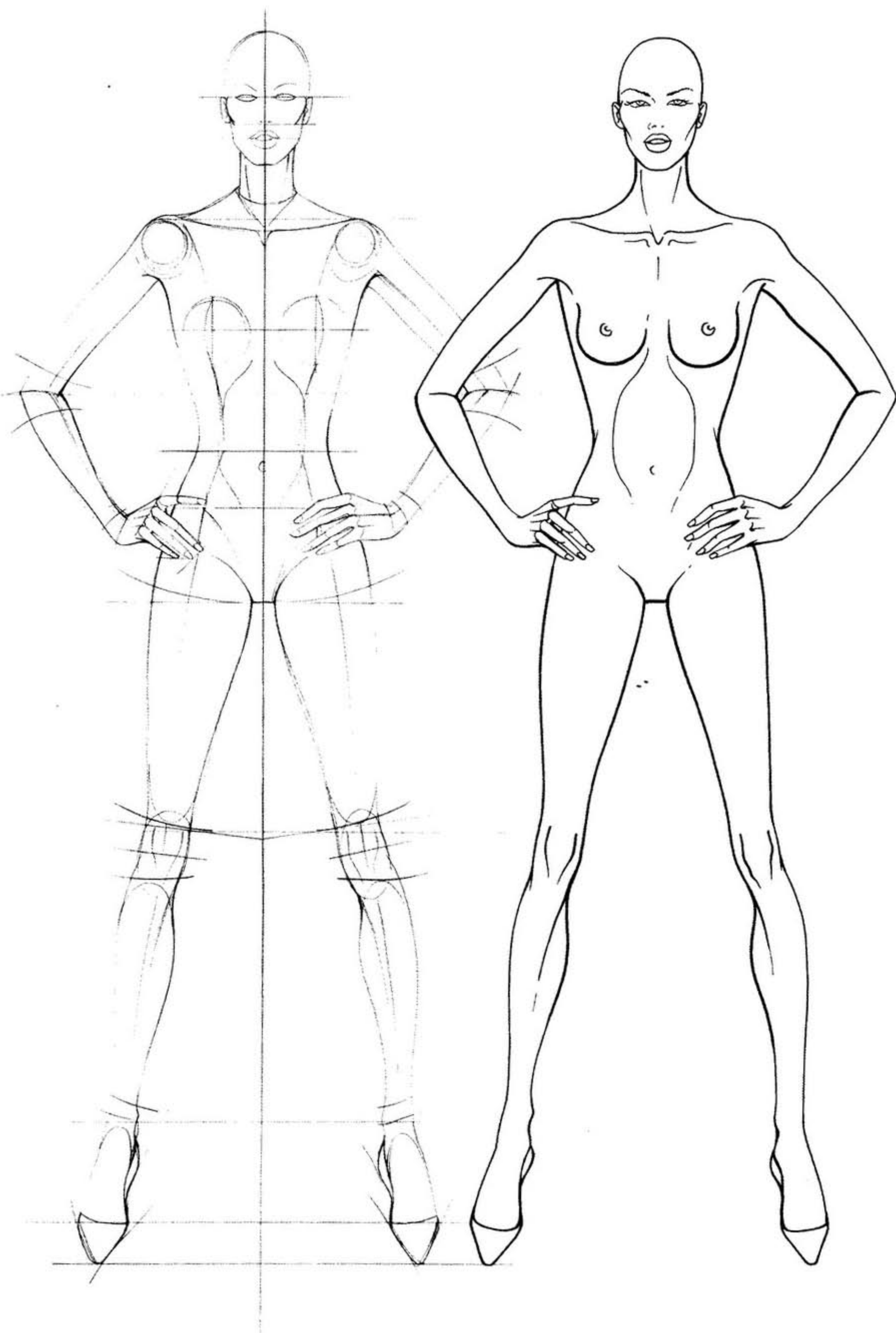


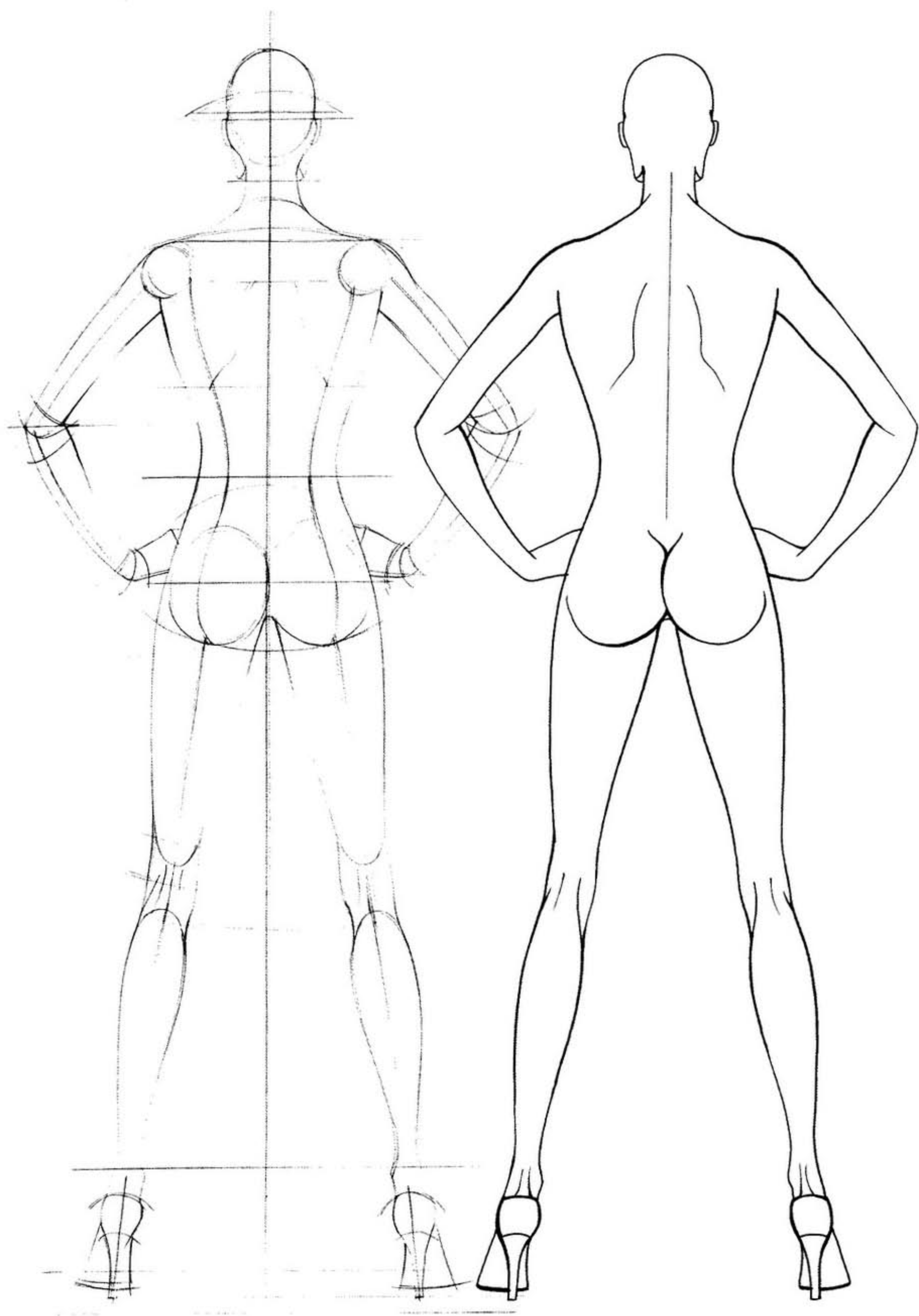




15 POSE "TOTALI" PER LA MODA

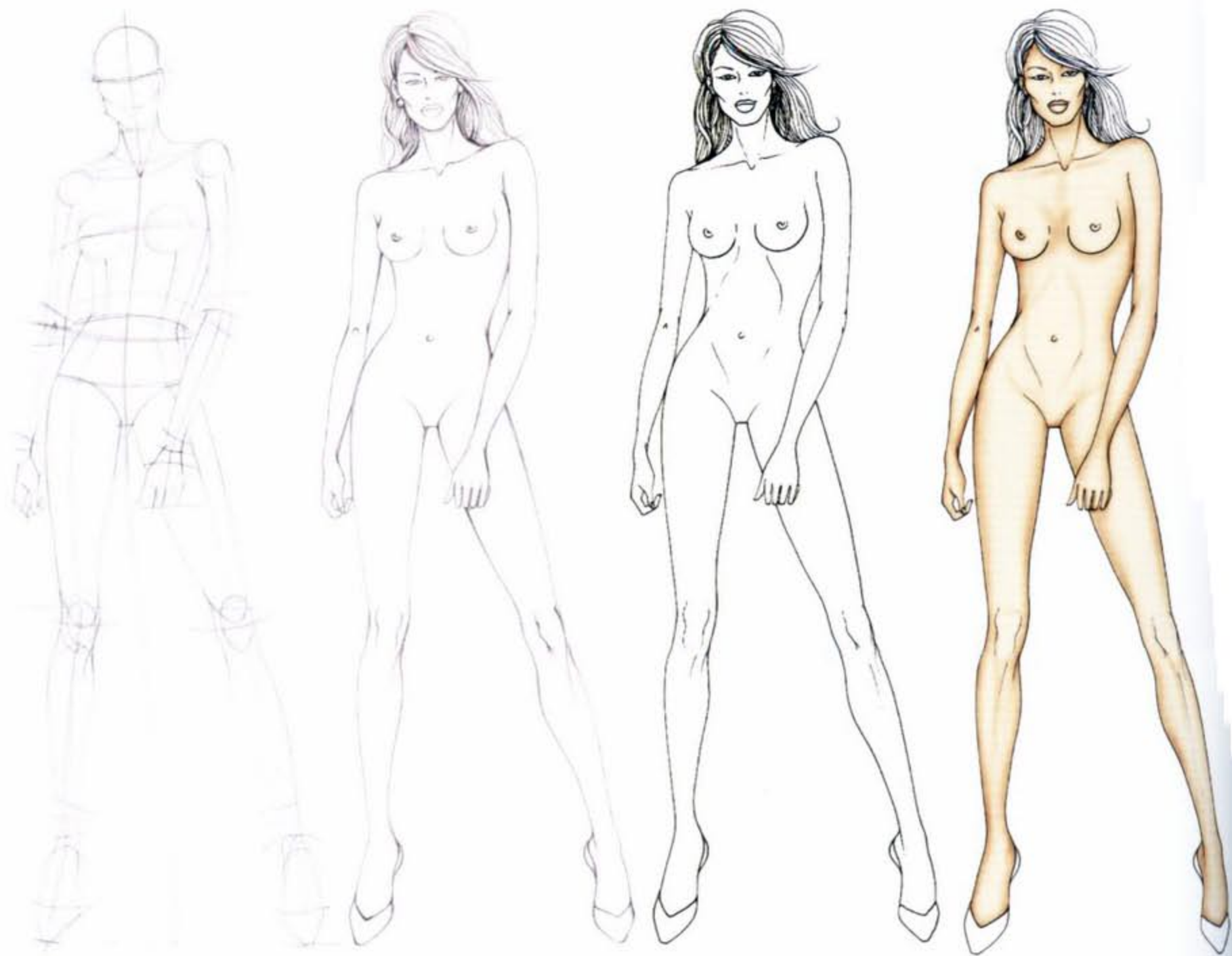
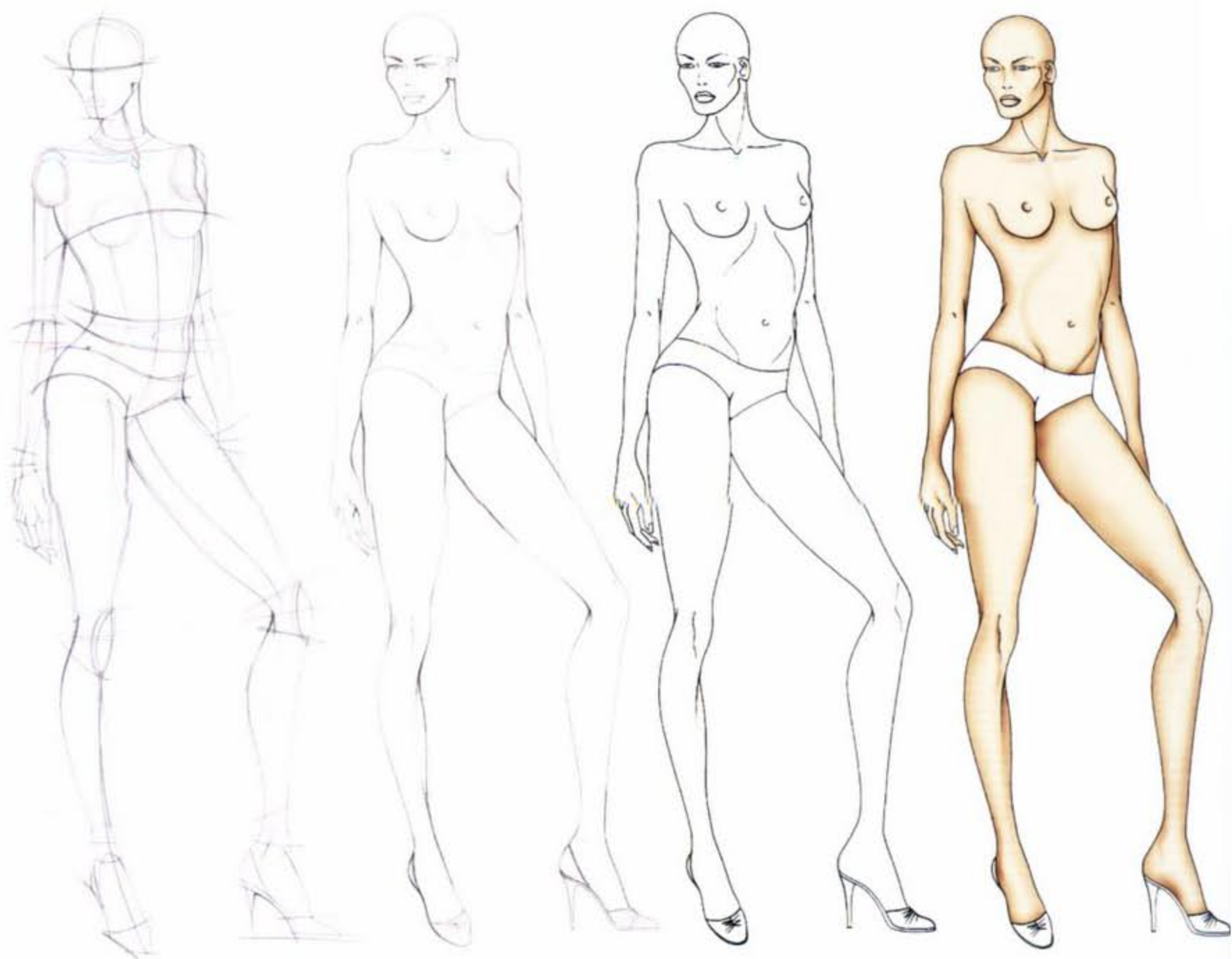
DAL BOZZETTO AL DISEGNO GRAFICO





Tutti i figurini illustrati sono eseguiti partendo dal bozzetto, poi una volta perfezionato si passa al ricalco con marker 02-05-08, infine si colorano al computer o a mano. Per la colorazione manuale vi con-

sigliamo l'uso di Pantoni Triacolor. Per accentuare il volume e la morbidezza della pelle, si può ripassare più volte il pantone sulle zone da scurire o intervenire con pastelli.

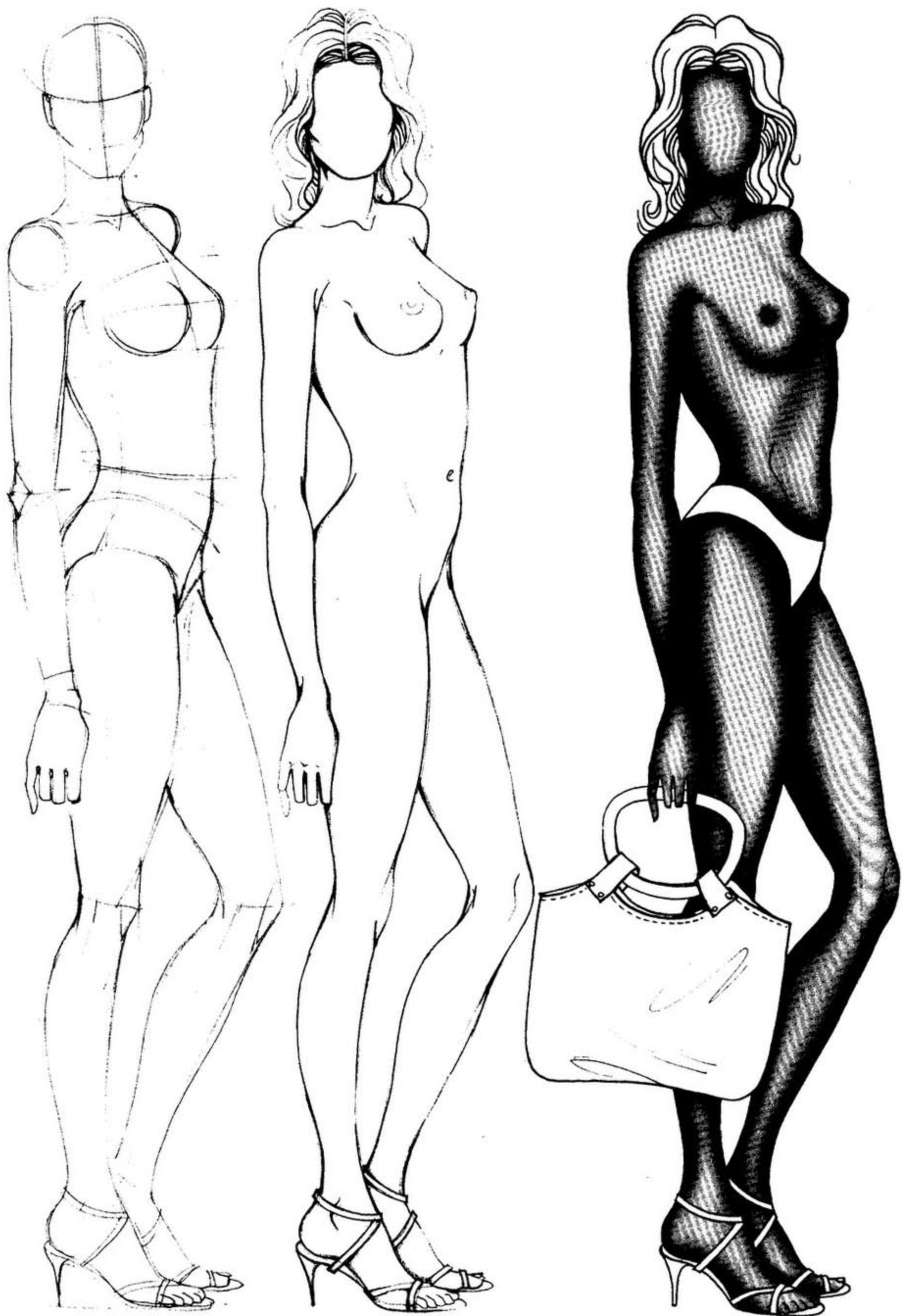


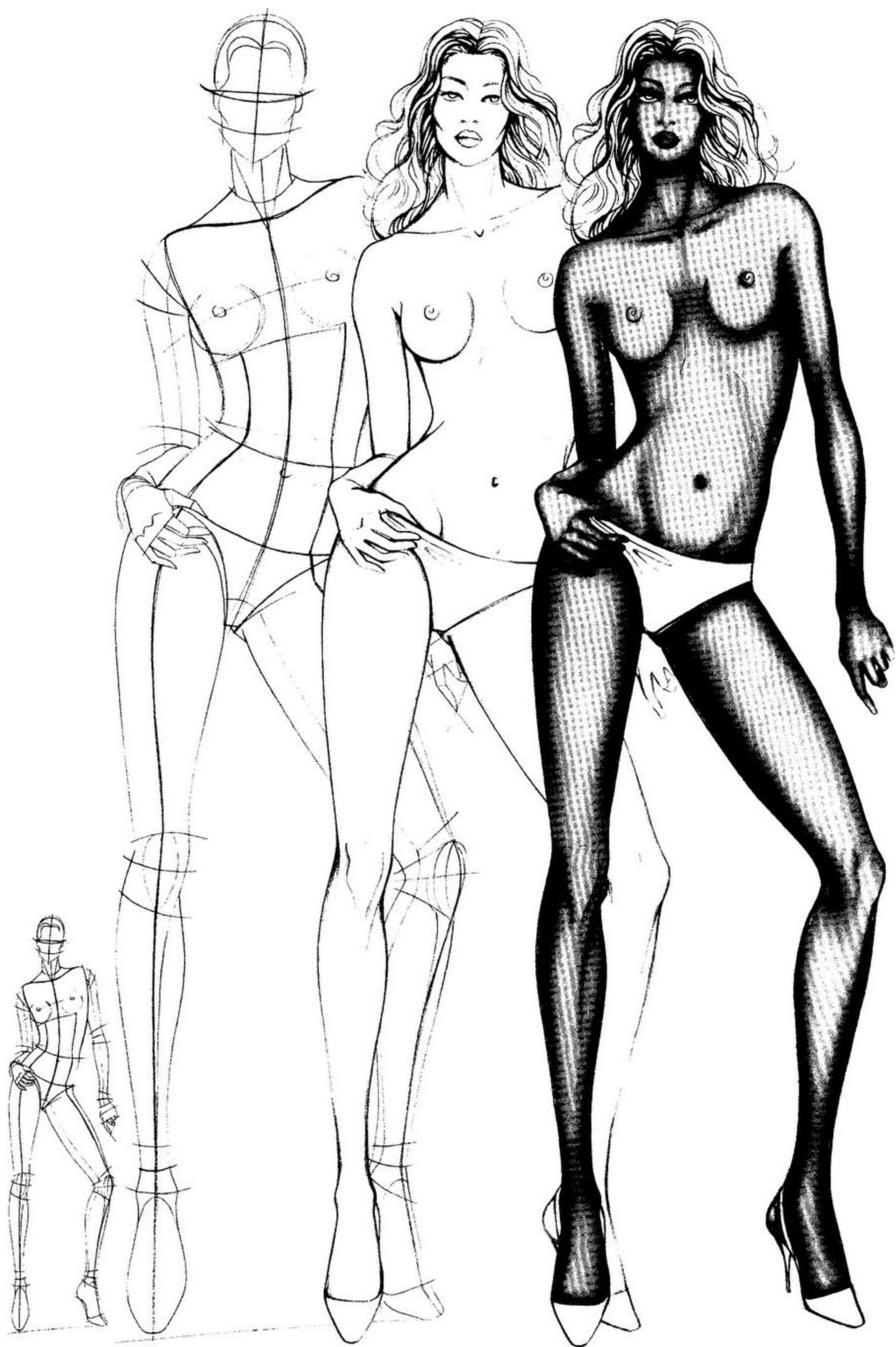
schema strutturale

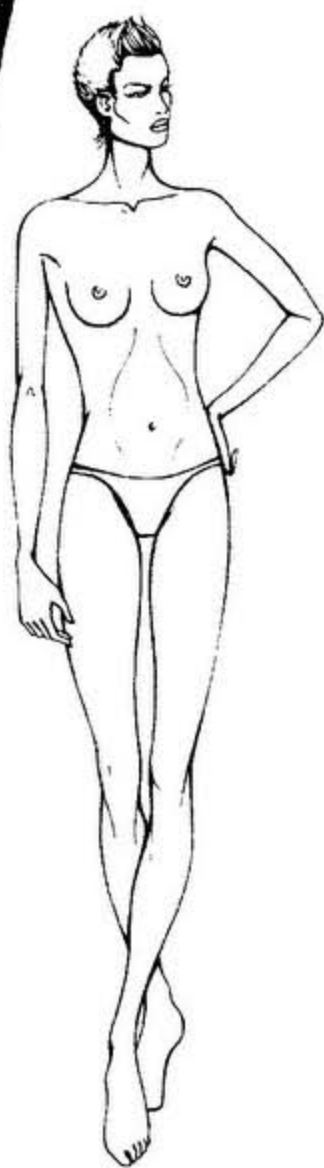
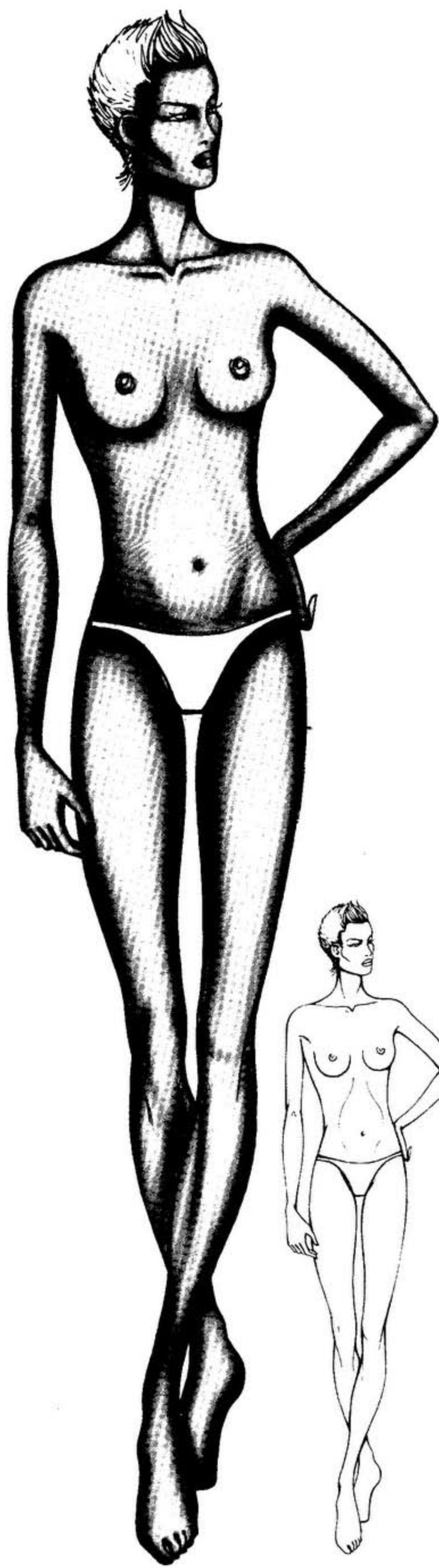
disegno lineare

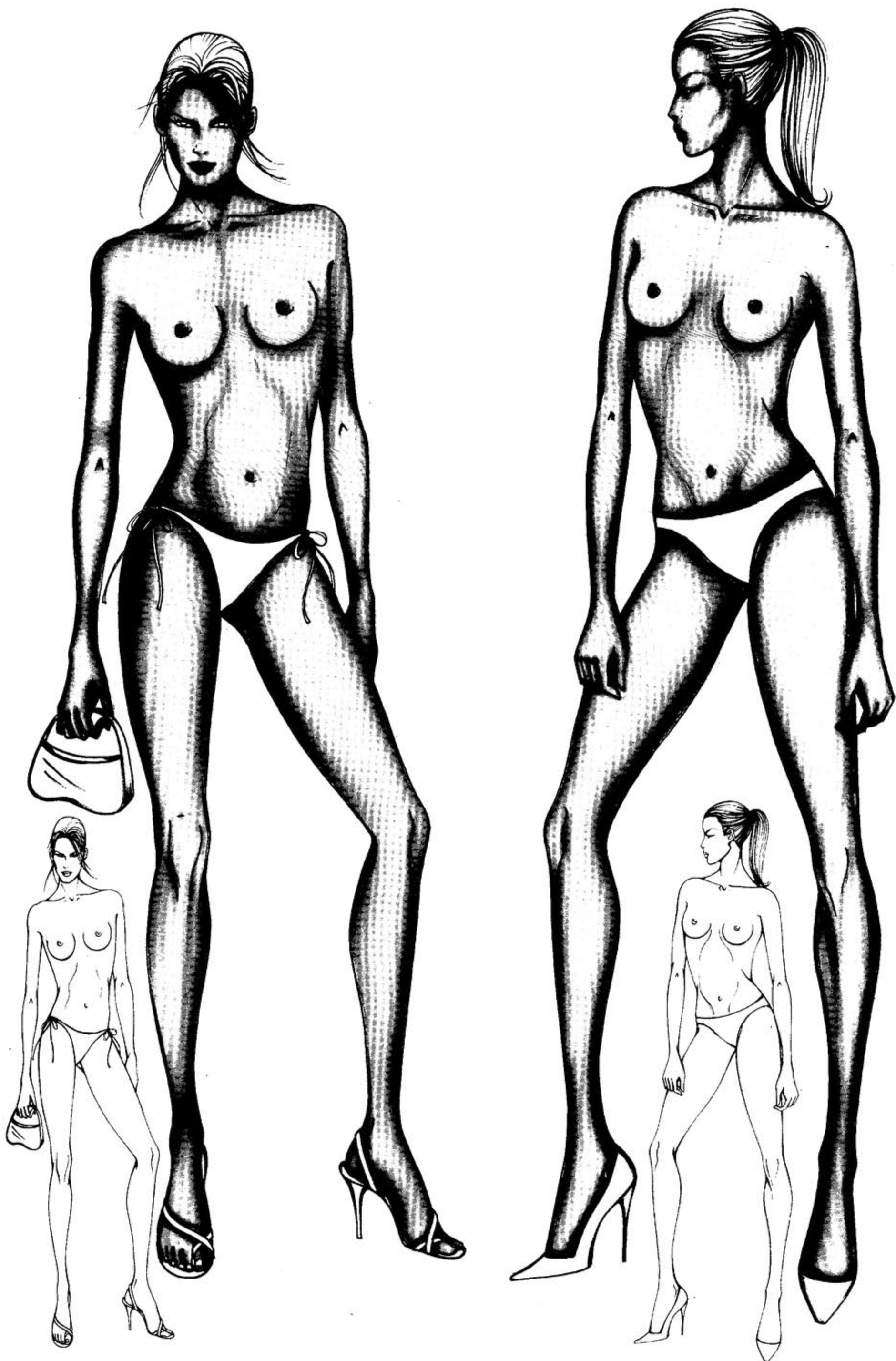
colore e volume

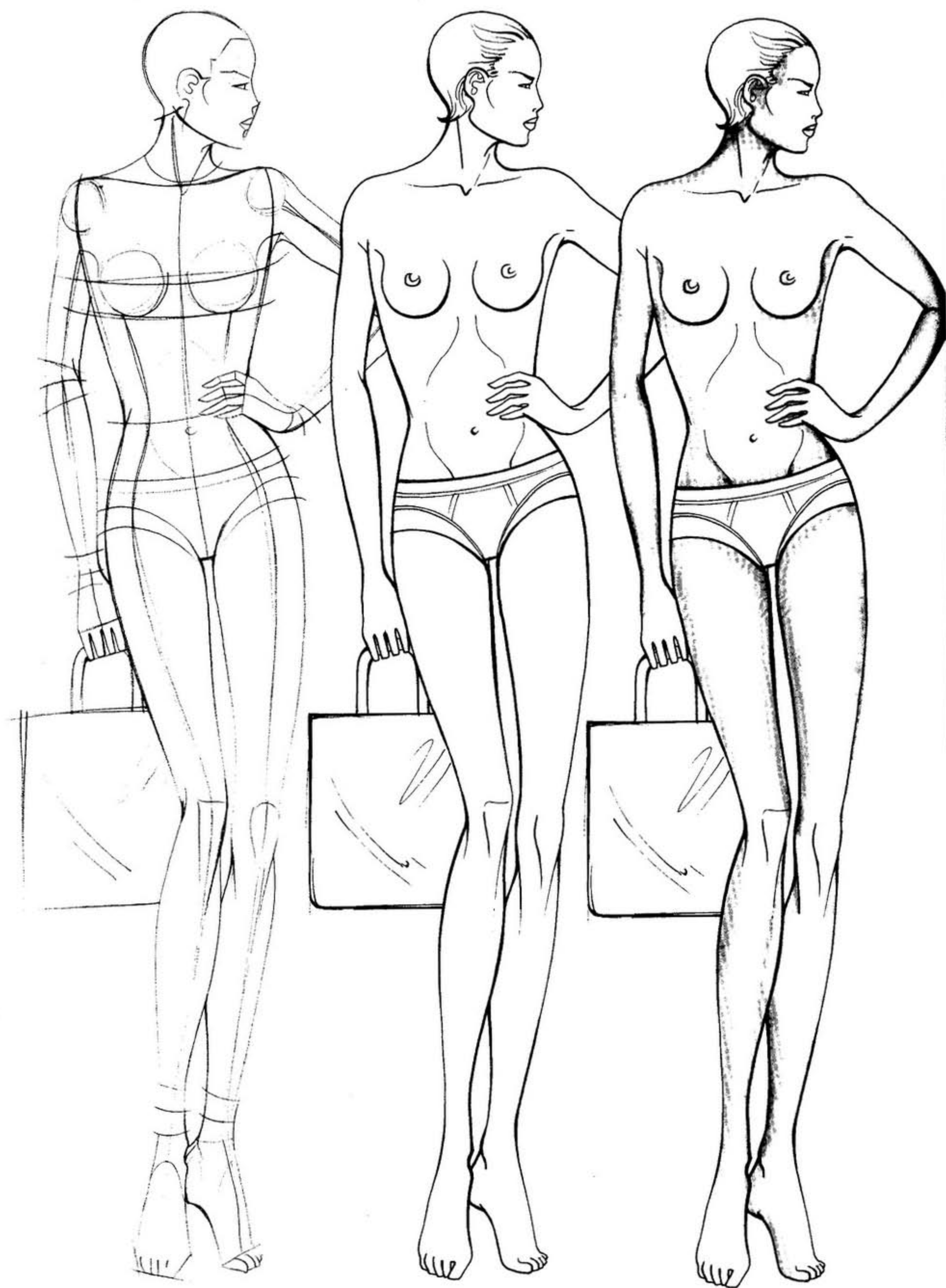


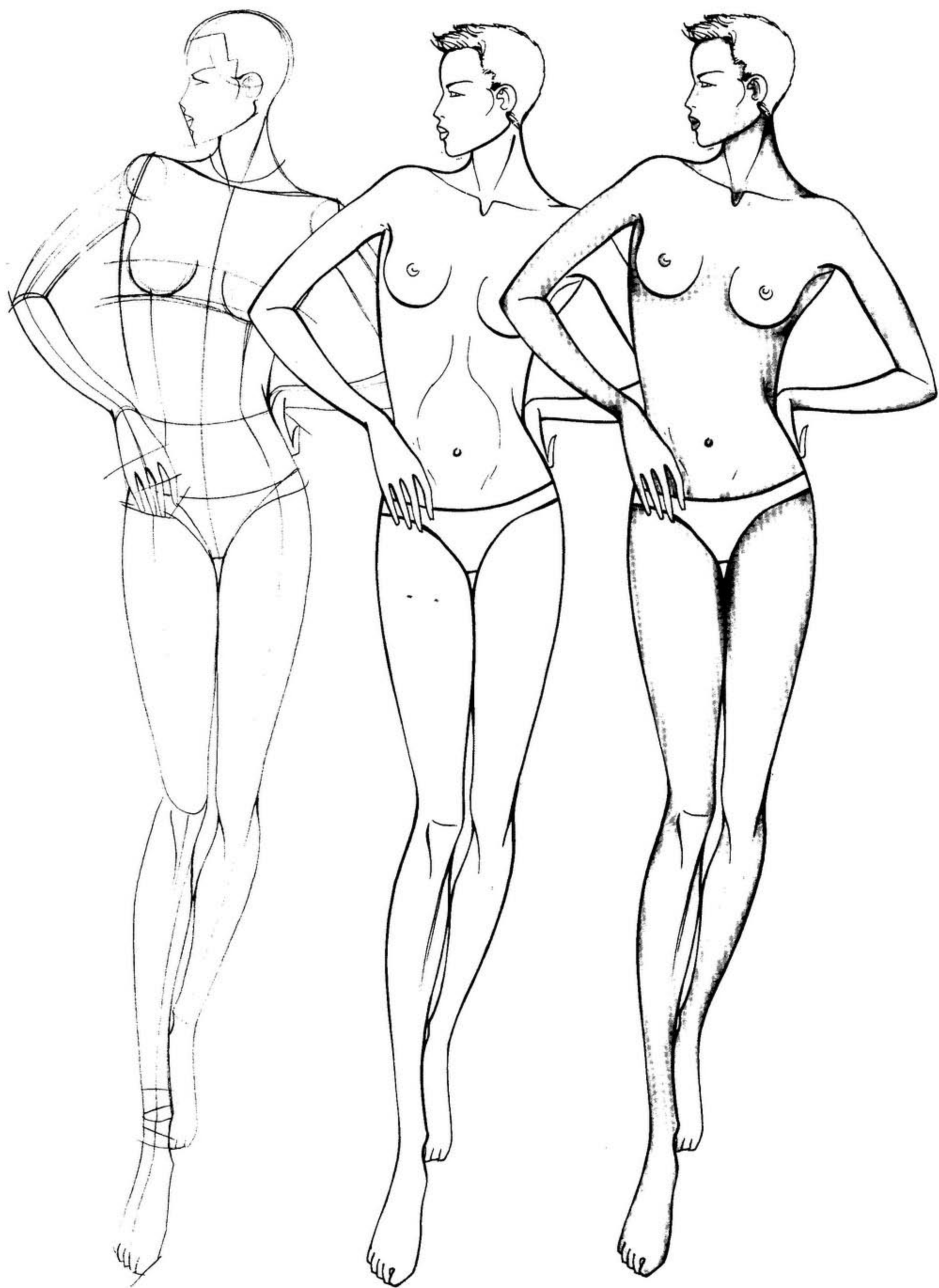


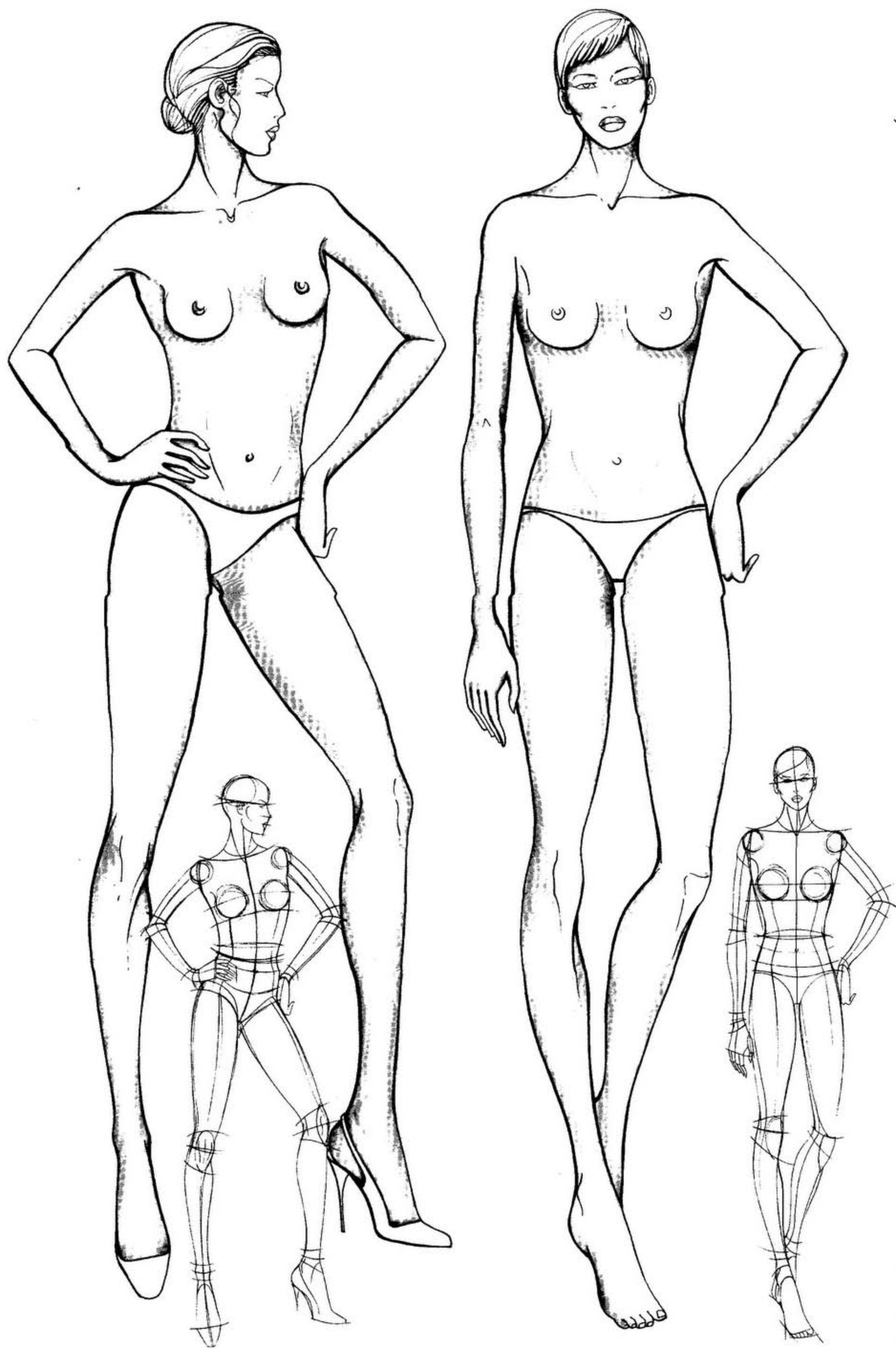


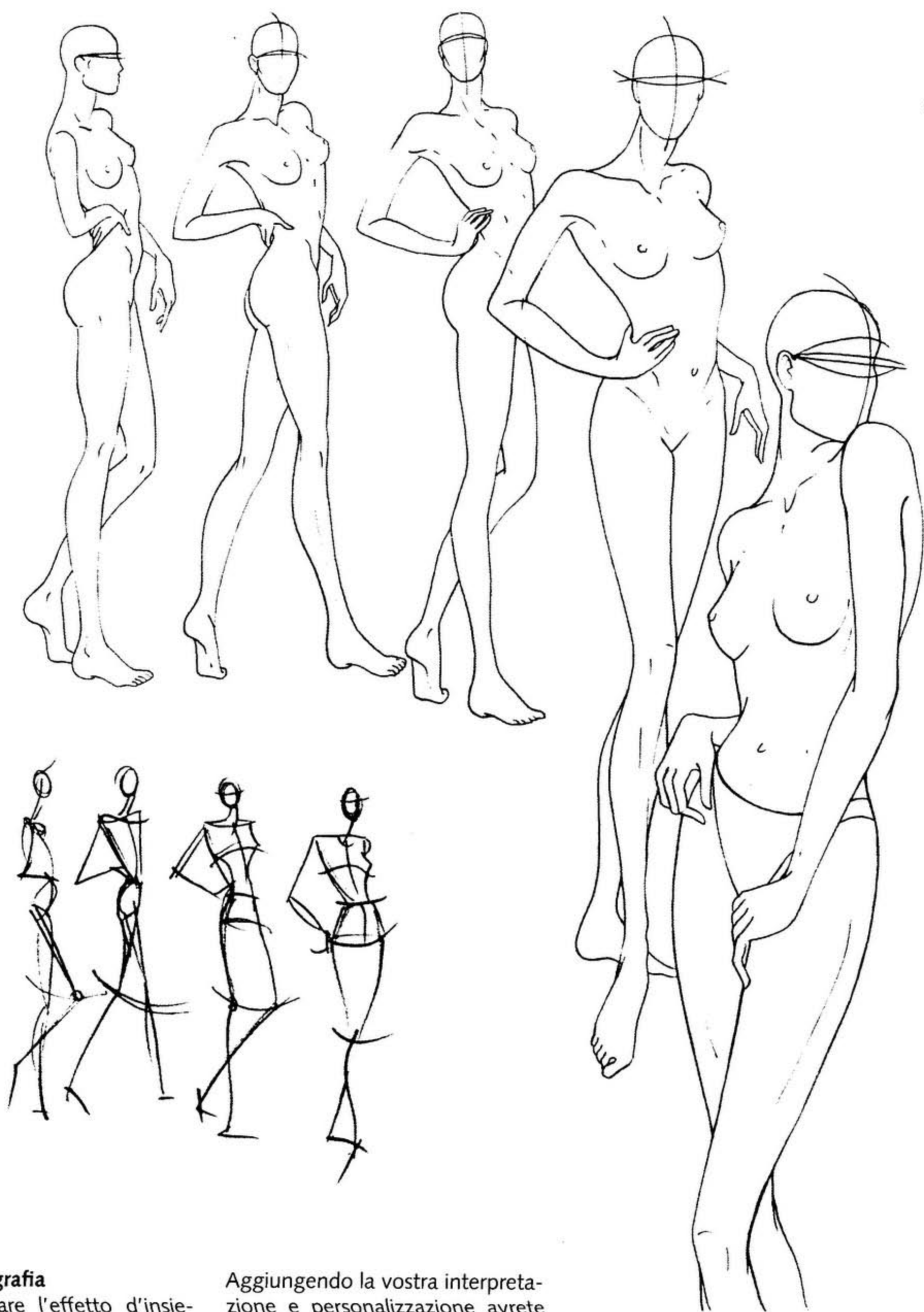










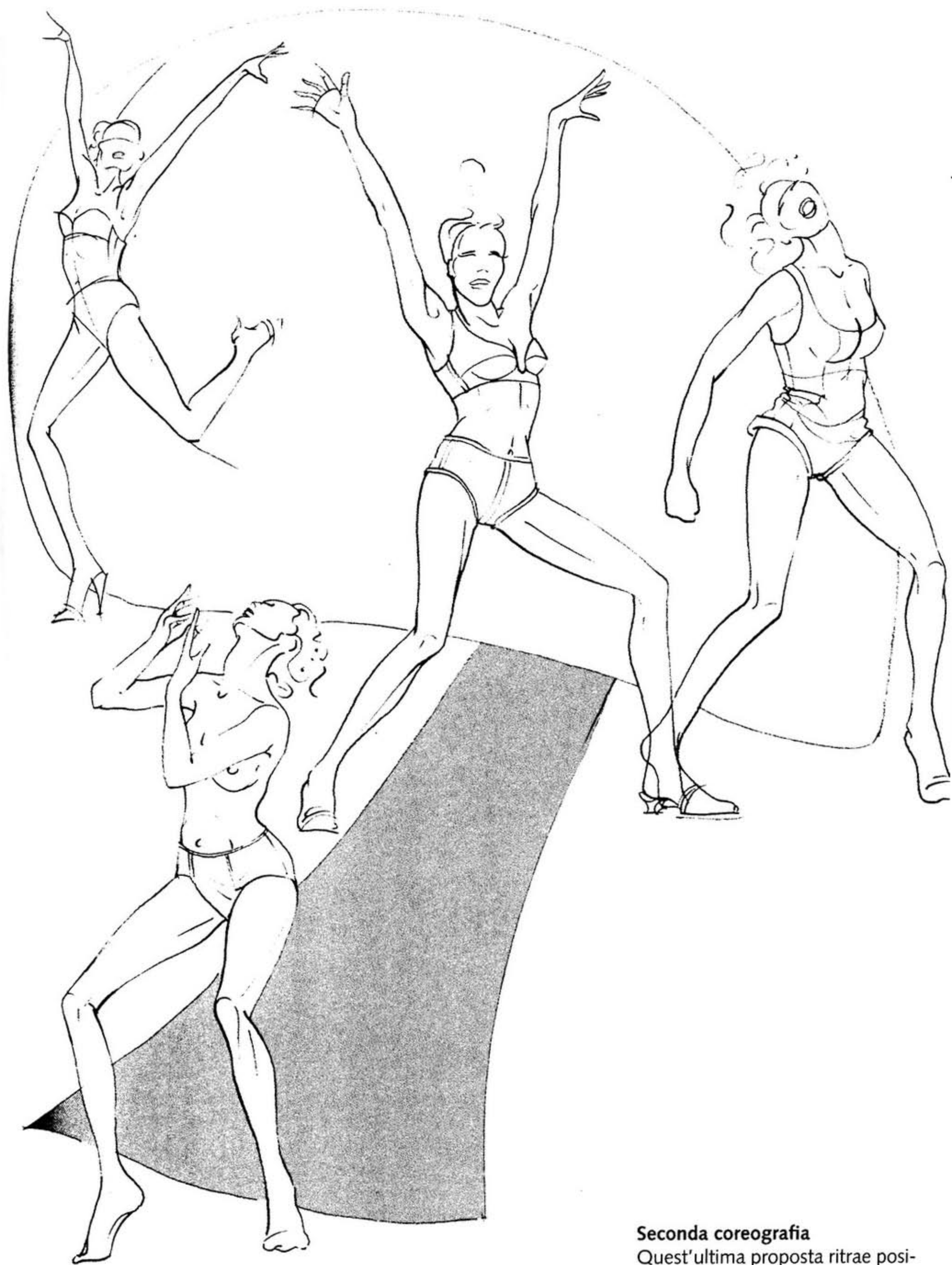


Prima coreografia

Per visualizzare l'effetto d'insieme dei vostri abiti, utilizzate queste pagine che riprendono un corteo di modelle in varie prospettive.

Aggiungendo la vostra interpretazione e personalizzazione avrete creato idealmente il vostro primo defilé. In piccolo sono disegnati gli schemi a filo di alcune pose.





Seconda coreografia

Quest'ultima proposta ritrae posizioni molto dinamiche, sono adeguate a rappresentare una linea sportiva, giovane e frizzante.

COLORARE UN FIGURINO

TECNICHE GRAFICHE E PITTORICHE IN DIECI SCHEMI

Tecniche grafiche e pittoriche in dieci schemi

Prima di inoltrarci in questo affascinante argomento, è utile specificare che le tecniche relative al disegno di moda, finalizzate alla progettazione sono normalmente più sintetiche ed essenziali di quelle applicate nel campo dell'illustrazione in quanto nell'ideazione di un campionario è utile lo schizzo veloce eseguito a matita o direttamente con un pennarello. È oltremodo necessario applicare tecniche cromatiche fresche e rapide per accennare i vari abbinamenti tonali nei tessuti stampati e in tinta unita. I dieci schemi presentati in questo capitolo, sono un piccolo esempio di esposizione grafica e pittorica applicata nelle aziende e nei vari studi stilistici. Ogni immagine riporta il tipo di tecnica utilizzata, con in specifico gli strumenti usati nell'esecuzione artistica. La scelta di utilizzare la stessa figura è stata essenziale per mostrare come può variare visivamente una stessa immagine modificandone solo la tecnica. Anche in questo caso è utile un esercizio mirato e ripetuto più volte. Iniziate sempre dalla grafica e non dal colore. Prima di tutto la matita poi... tutto il resto.

fig. 1 - Schizzo di base eseguito a matita 2B. Segno a tratto lineare veloce e sintetico. Le pieghe di movimento sono essenziali e plastiche. Per eseguire tutti gli studi successivi è stato ricalcato il disegno di base, con una matita micromina 2B. Ci si può aiutare anche con l'uso di fotocopie e tavolo luminoso.





2

fig. 2 - Matita 2B-3B. Un leggero chiaroscuro evidenzia il volume della figura. Nei punti di maggiore profondità il segno è più spesso e il chiaroscuro più marcato.



3

fig. 3 - Pennarello nero indelebile a punta fine e media. Vanno bene anche i marker comuni.



4

fig. 4 - China e pennino. Variando la punta del pennino scoprirete segni straordinari, ma è necessaria una mano abile e sicura dato che non si può cancellare.



fig. 5 - Pennarello 02 nero come base più carboncino a matita. Il carboncino sporca molto per cui è consigliabile molta attenzione nell'esecuzione grafica.



fig. 6 - Base a pennarello 02 rifinita a pennello con Ecoline nera. L'ecoline è un liquido colorato che si usa come l'acquerello, si trova in boccette di vetro già pronte all'uso.

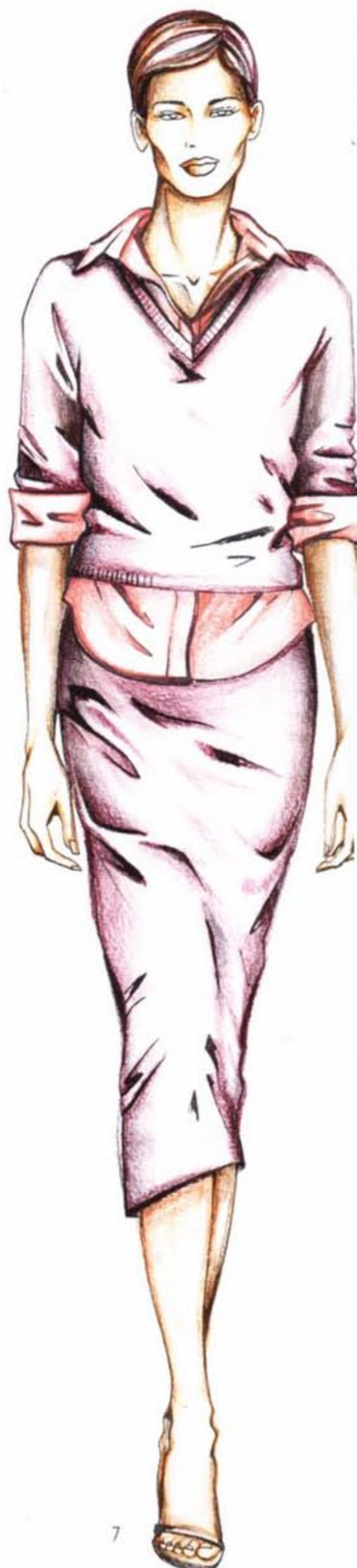
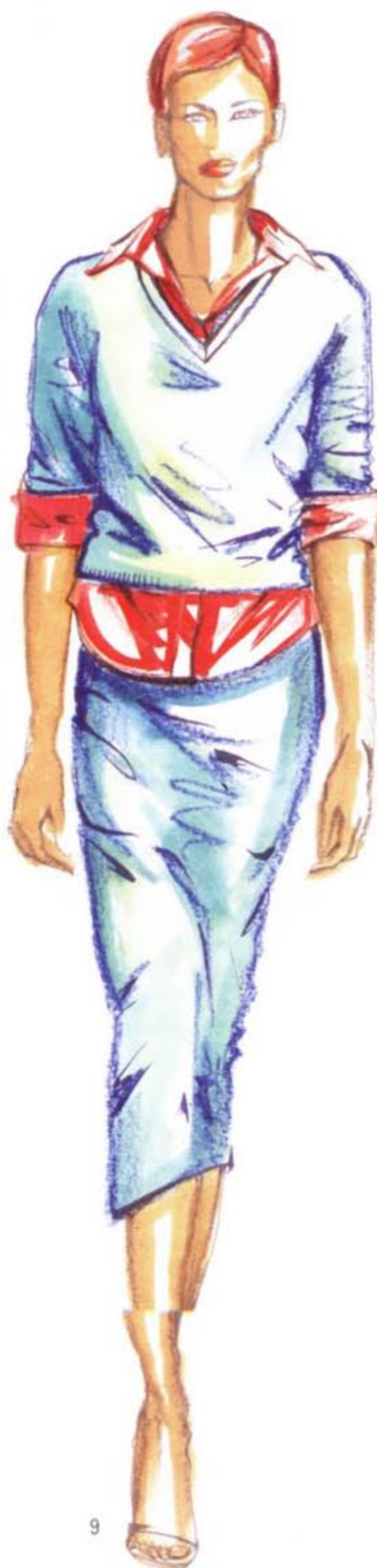


fig. 7 - Base a matita micromina 2B pastelli secchi (non acquerellabili) - rosso bordeaux e rosso primario. C'è da vedere il colore è steso sinteticamente quanto basta per evidenziare il volo.



8



9



10

fig. 8 - Base a matita 2B, ma può essere anche disegnata direttamente con un marker nero 02. Pantone grigio e azzurro per l'abito, chiaroscurato con pastelli in sovrapposizione, delle stesse tonalità del pennarello. Il Pantone è un mezzo pittorico molto efficace, lo potete trovare in infinite gamme tonali e cromatiche e ha la qualità di stendersi senza mostrare congiunzioni di colore. È molto amato dai disegnatori fashion per la sua duttilità.

fig. 9 - Pastello oca per la pelle più cere acquerellabili per il colore dell'abito. Dopo aver steso il colore può essere necessario riprendere i contorni della figura con il pastello per evidenziarla maggiormente.

fig. 10 - Base a matita micromina 2B, più Ecoline oca per la pelle, azzurra e gialla per gli abiti. Quando la prima mano di Ecoline è asciutta, si accentuano le pieghe di movimento con lo stesso colore ma più

intenso, usando un pennello dalla punta molto fine. A lavoro ultimato si rifiniscono i contorni tenendo il pennello verticale sull'immagine, così facendo otterrete un segno molto sottile purché stiate anche molto leggeri con la mano. Ora provate da soli copiando le nostre immagini, ripetendo più volte la stessa tecnica.



ecoline e acquarelli



pastelli normali e acquarellabili



carboncino



chiaroscuro a matita



china con pennino



colori Pantone



colori a cera

colori a cera acqu

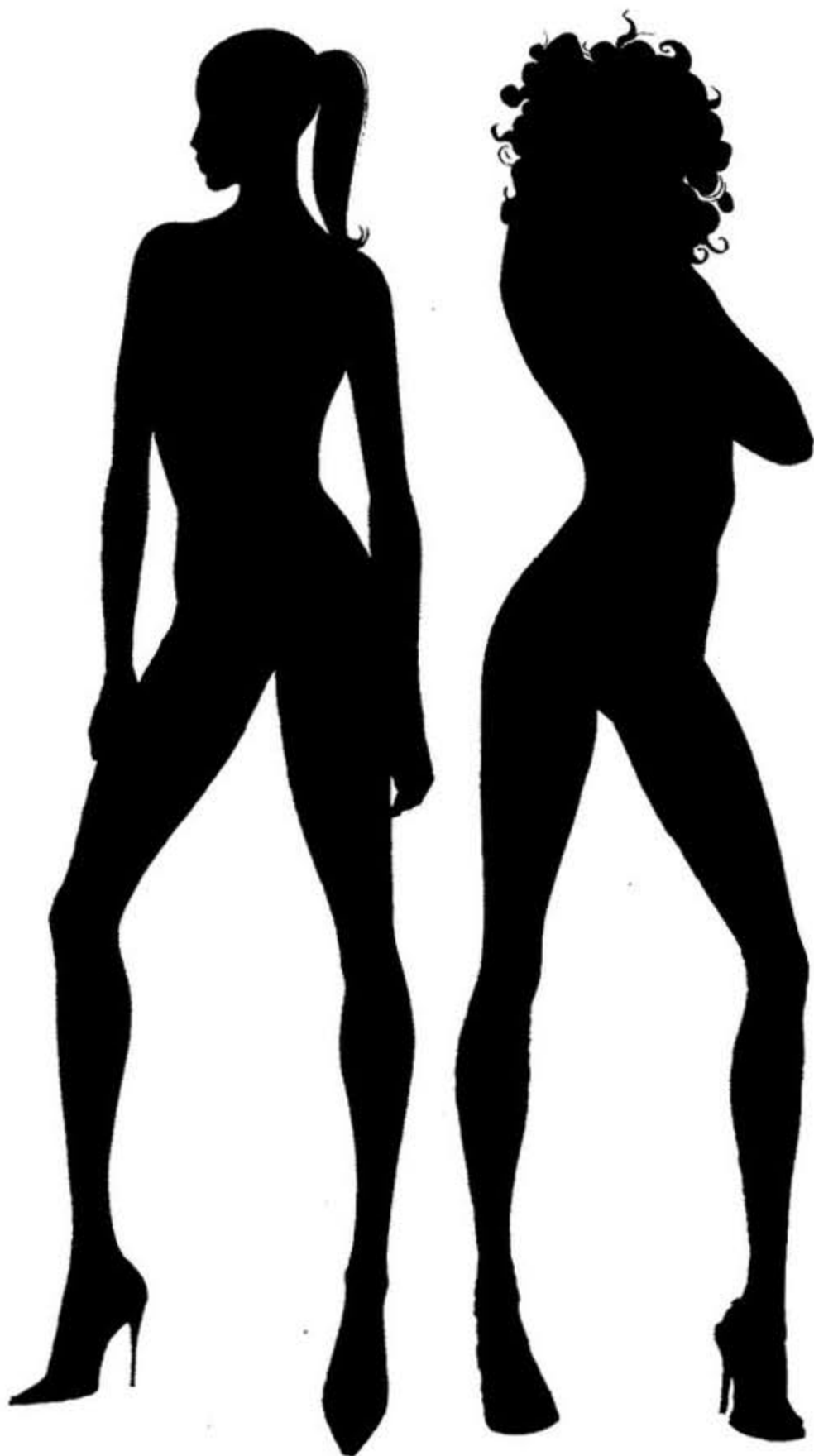
Il fenomeno moda e la sua diffusione

La moda specialmente dal dopoguerra in avanti, si è diffusa in maniera estremamente singolare. Le aziende di settore si sono sempre più organizzate a cogliere i mutamenti di gusto dei consumatori offrendo a profusione prodotti adeguati alle richieste di mercato più varie. Anche la figura dello stilista assume un'importanza sempre più determinante per il successo dell'Italian Style.

È tra gli anni 70 e 80 che il rapporto tra stilista ed industria assume un significato assoluto in quanto questa ha sempre più bisogno della "griffe" più affermata per pubblicizzare il suo prodotto a livello internazionale. Ci si accorge che l'abito al pari di altri prodotti di consumo non è solo un involucro esteriore del corpo, ma suo abitacolo vivente che vuole rappresentare, attraverso la sua funzionalità, tecnologicità ed estetica un vero prodotto da designer che risponda pienamente alla rappresentazione del sé e al contesto sociale in cui si muove. Da qui si sviluppa l'esigenza di inventare specifiche campagne pubblicitarie relative ai mass-media e al marketing, di investire fondi consistenti per le nuove tecnologie nell'ideazione di fibre tessili sempre più confortevoli e avveniristiche. Sono già tra noi i tessuti intelligenti, i cyber jeans tecnologici, i filati luminescenti e mutabili di colore di ispirazione New Age e quanto altro... L'abito sta diventando sempre più estensione della personalità e la moda di domani, sarà sempre più all'insegna degli abiti compute-

rizzati e con una semplice tessera o impronta del pollice, si potrà avere in pochi minuti sia l'abito Hi-tech i cui taschini lampeggiano all'arrivo di una e-mail che l'abito da sera in chiffon e volant. La moda si rivela sempre più come uno dei grandi interpreti delle metamorfosi sociali ed è per mezzo di un transfert psicologico e ancestrale che ogni individuo è spinto a manifestare la sua individualità ed esigenza di appartenenza a un gruppo specifico, proprio nella comunicazione esterna del suo apparire. König definisce la moda "una

forza elementare della vita sociale che ha trovato radici profonde nell'inconscio collettivo non solo nelle società opulente ma in tutti i tipi di civiltà ed è uno dei fattori più importanti di trasformazione sociale." Come potete intuire dietro il mondo della moda, si nascondono spazi infiniti, a volte inaspettati e forse sta proprio qui il suo fascino misterioso per il quale migliaia di aziende lavorano incessantemente per offrire sempre nuovi orizzonti e sogni, in un turbinio di invenzioni unite ad avveniristiche tecnologie.





Alcune parole del fashion designer

Mood = Termine inglese, letteralmente: "stato d'animo, predisposizione", suggestioni d'atmosfera, emozioni espresse più che a parole, attraverso forme, colori e suoni. Si visualizza solitamente su pannelli tappezzati da frammenti d'immagini, foto di paesaggi, strutture architettoniche, ricordi di viaggi, collage di tessuti, filati, accessori evocativi, etc. È l'*input da cui trae ispirazione la collezione* e sul quale si orientano le ri-

cerche stilistiche delle tendenze.

Trend/Look = Linea, direzione, orientamento, tendenza.

Target = Destinazione d'uso, obiettivo, fascia di mercato.

Collezione = Insieme di modelli, dei colori e degli articoli presentati in ogni stagione dagli stilisti, dalle sartorie e dalle industrie. Sinonimo di campionario.

Input = Tema o soggetto ispirativo.

Stampa = Immagini impresse su di un tessuto o altra superficie.

Per *modulo*, *pattern* o *rapporto*, si intende un motivo decorativo di

base che si ripete in all-over superficie del tessuto, a seconda come viene accostato assumendo mi formali molto diversi in espressività e ritmo e crea tutta la fascia del tessuto.

Per "fantasia continua" o all-over si intende la totale espansione del modulo decorativo ripetuto su tutta l'ampiezza del tessuto.

Per "fantasia piazzata" si intende un motivo decorativo collocato in un preciso punto del capo di vestiario: sul centro davanti, sulla manica, sul profilo di un pantalone ecc.

FITNESS/FREE TIME

Abbigliamento sportivo
per il tempo libero



Per look o linea si intende lo stile generale che contraddistingue uno o più abiti di una stessa tendenza moda. Le caratteristiche di

uniformità sono date dal taglio, dai volumi, dai tessuti, dalle rifiniture e dagli accessori. In queste pagine sono ripresi tre stili molto

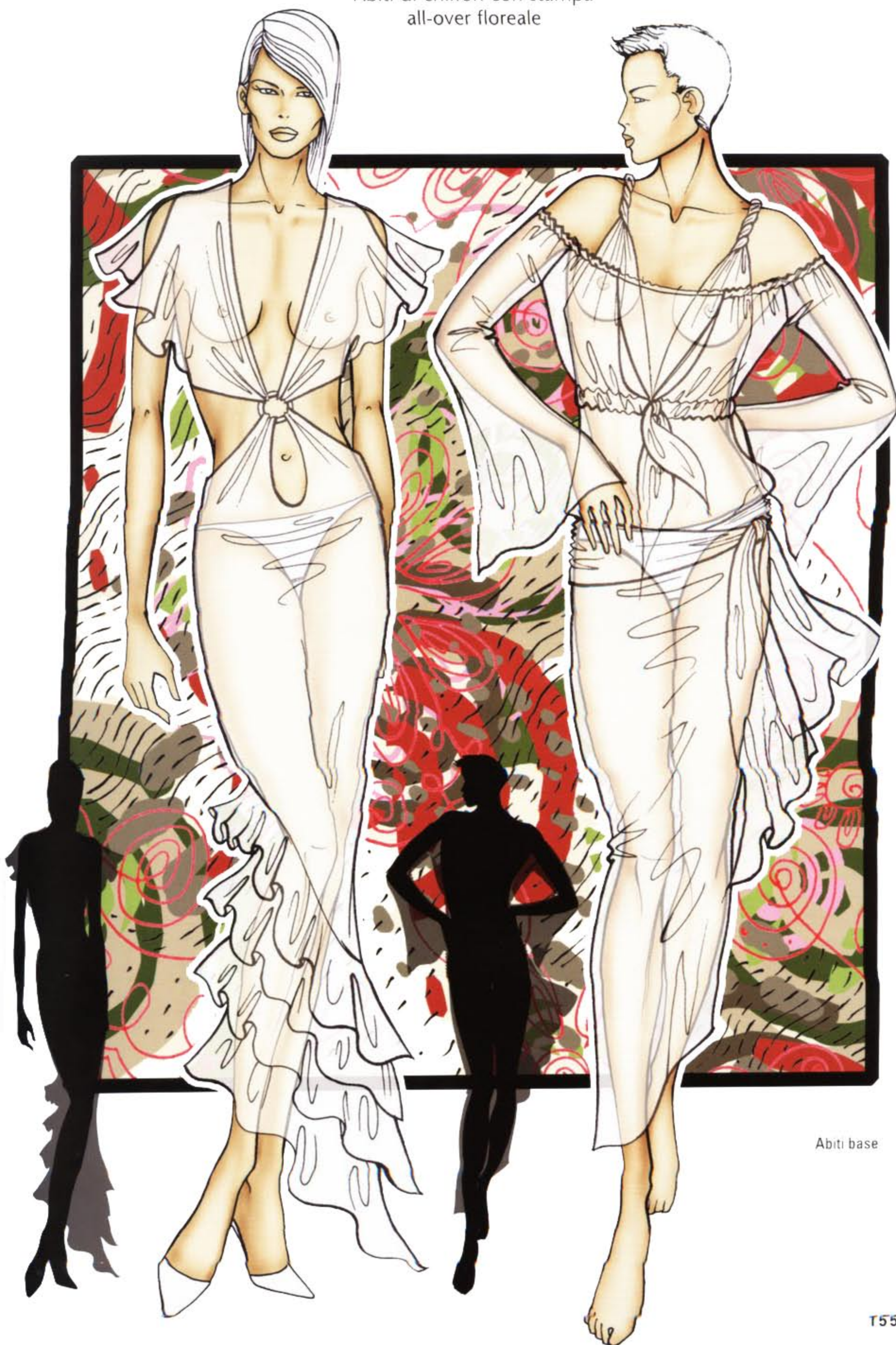
diversi tra loro: il primo giovane e dinamico, il secondo unisex con giacca e pantalone, il terzo molto femminile.

CITY
L'abito maschile
reinterpretato



NEW ROMANTIC

Abiti di chiffon con stampa
all-over floreale



Abiti base



Abiti colorati a computer con l'inserimento di stampa floreale, variata nelle dimensioni. Si può ottenere il medesimo risultato con la tecnica dell'acquerello, del pastello e del pantone.



ppp

PA



PA

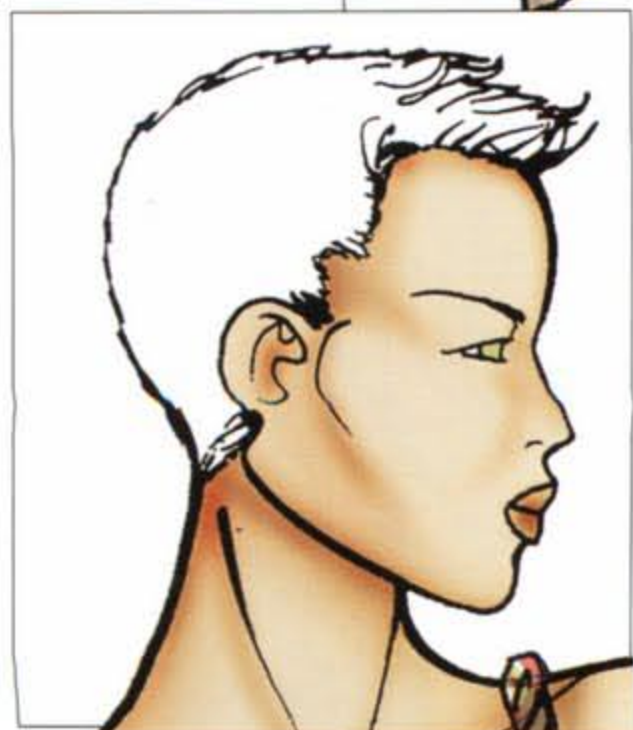
T





PA

D

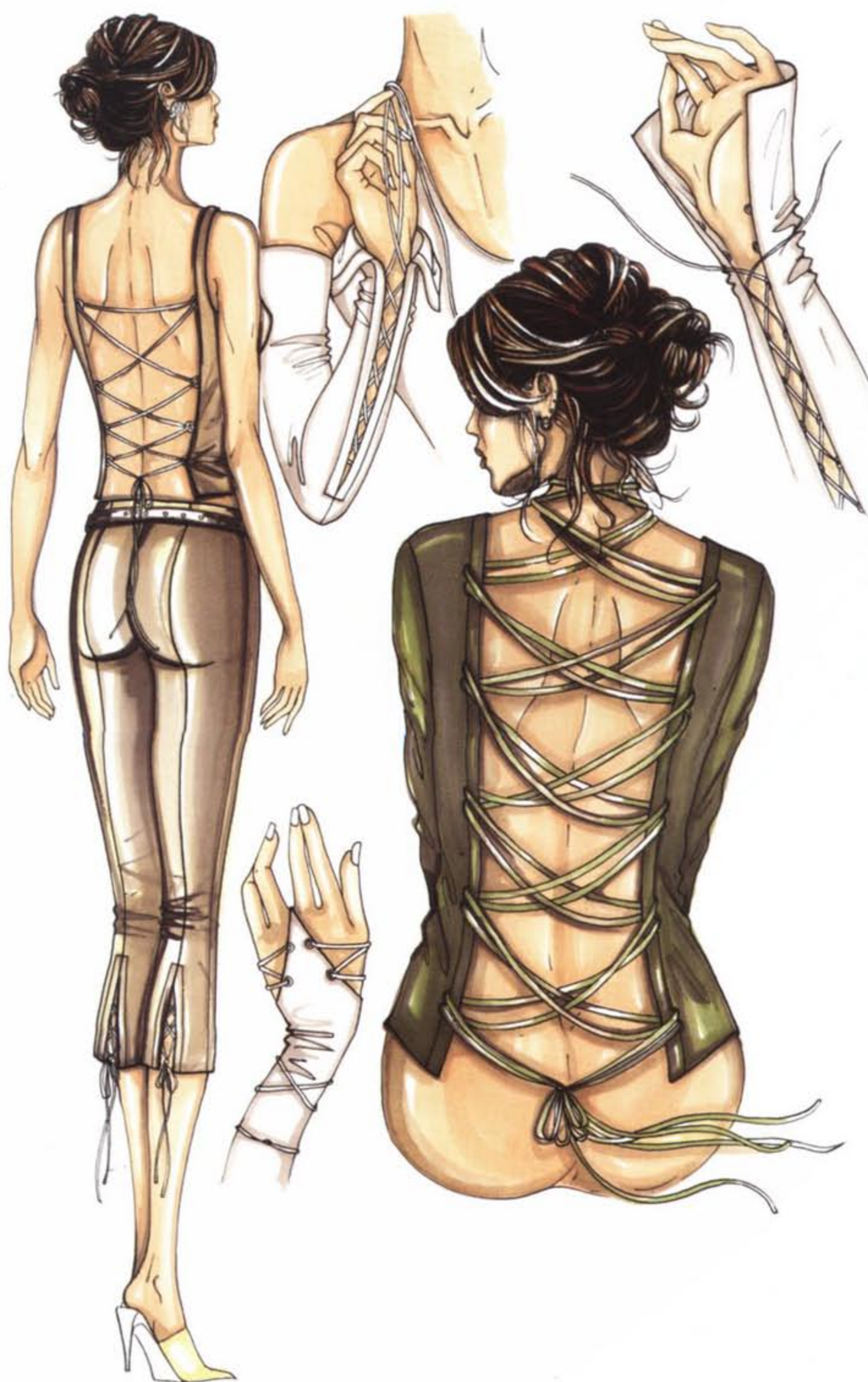


PP



LACCETTI E COULISSE

VARIAZIONI A TEMA

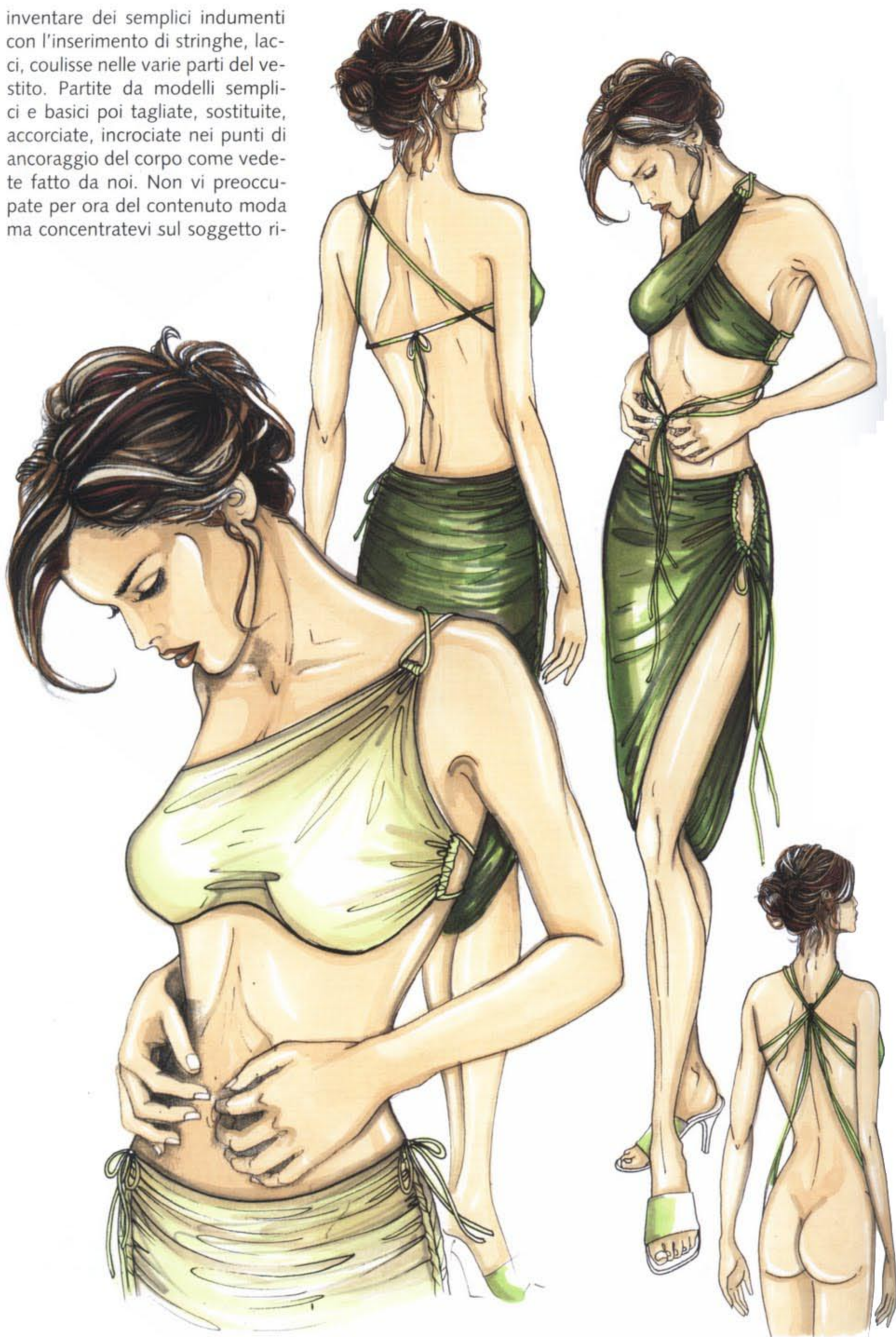


I soggetti di questo tema sono le coulisse e i laccetti, entrambi molto utilizzati per conferire agli abiti movimenti dinamici, drappeggi sorprendenti e infiniti sistemi di ancoraggio del tessuto con giochi

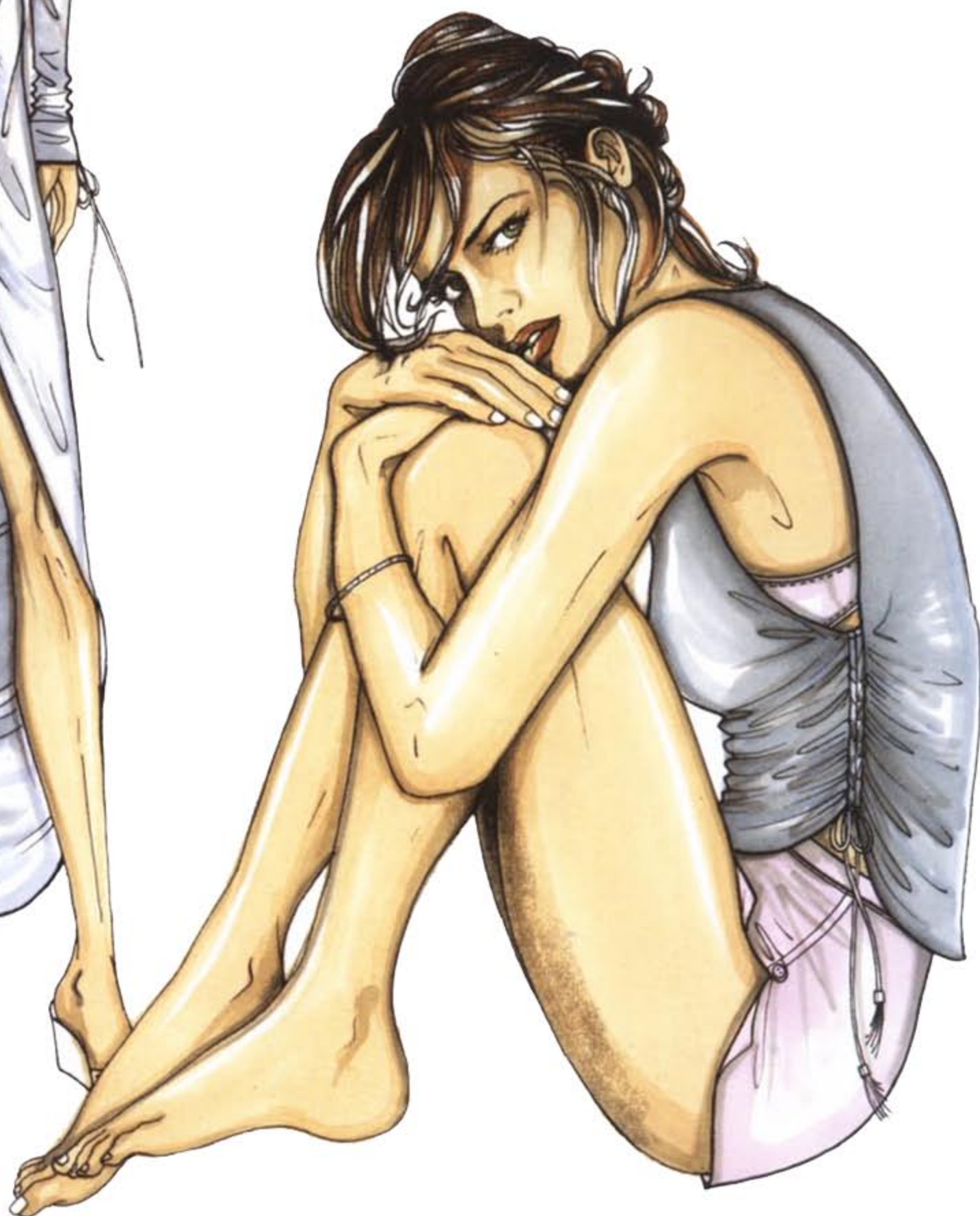
di nude look. Il soggetto è indicato al fine della propedeutica alla progettazione ovvero all'avvicinarsi a quello che sarà il metodo utilizzato per l'ideazione sia di campionari moda che di abiti ispi-

rati a un soggetto preciso. Normalmente si inizia a muovere la creatività, variando i dettagli, le ampiezze, le lunghezze ecc. e l'argomento da noi proposto può essere un buon inizio per provare a

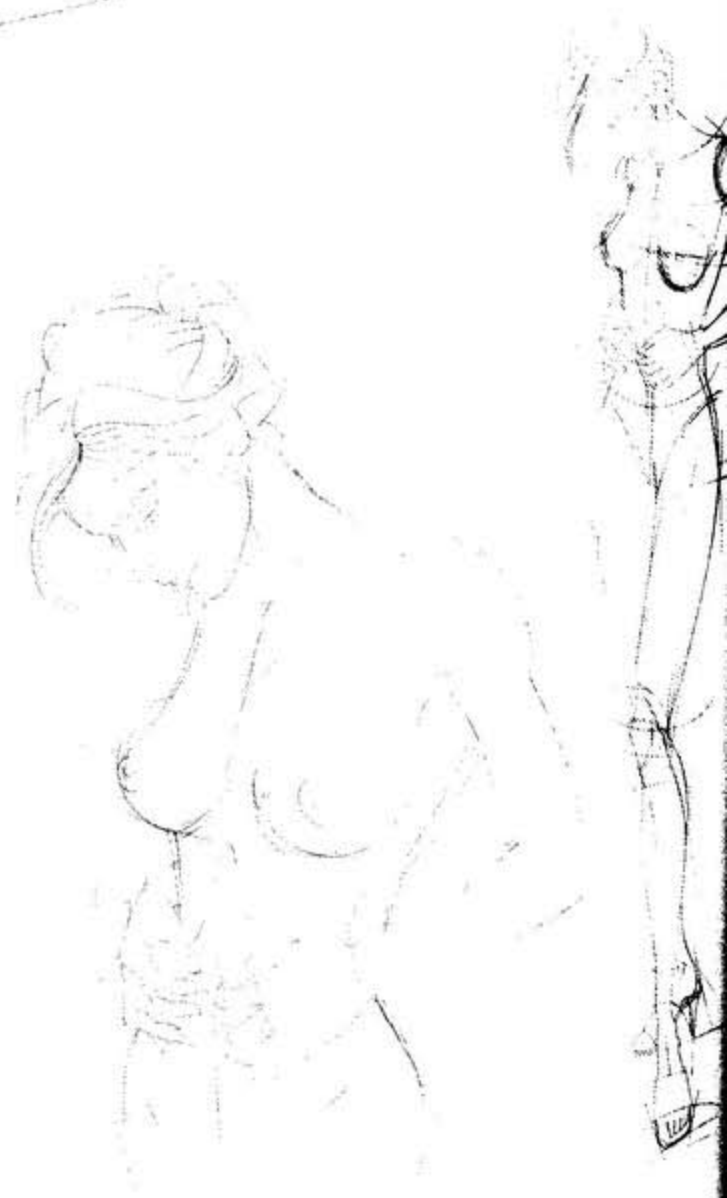
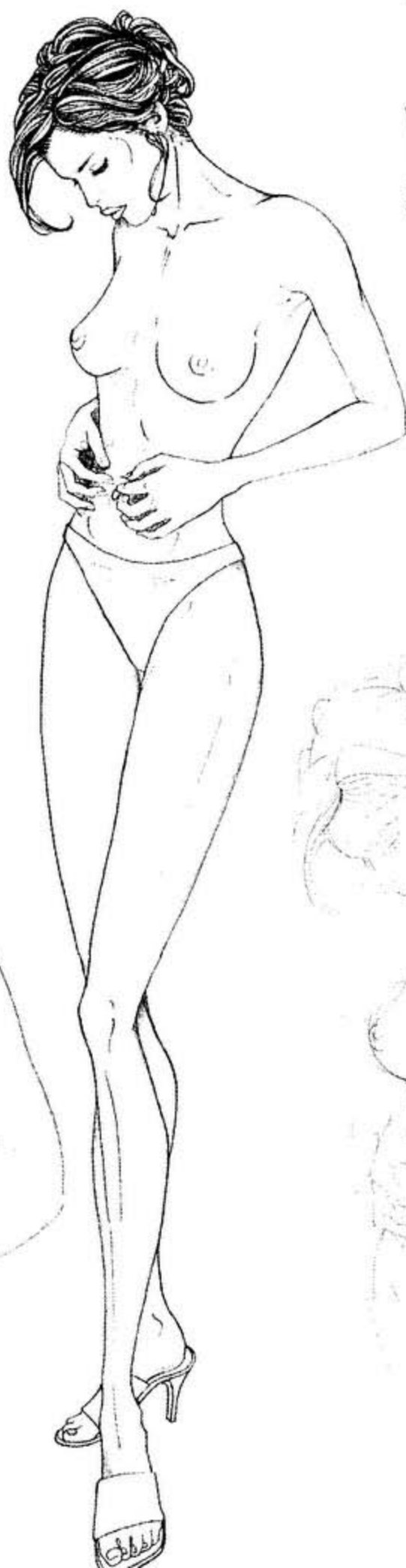
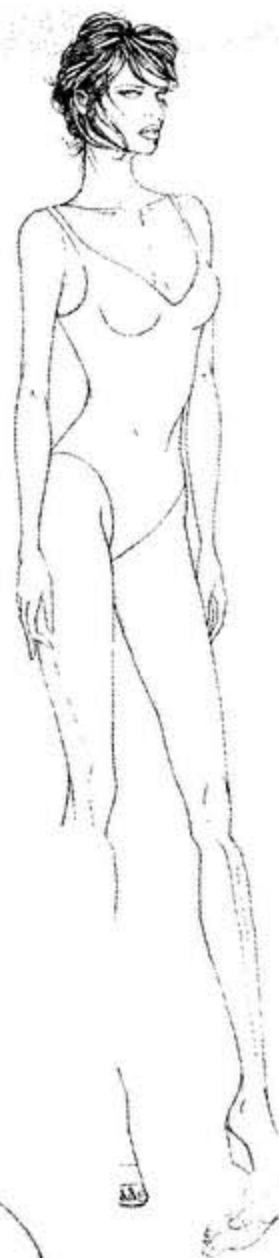
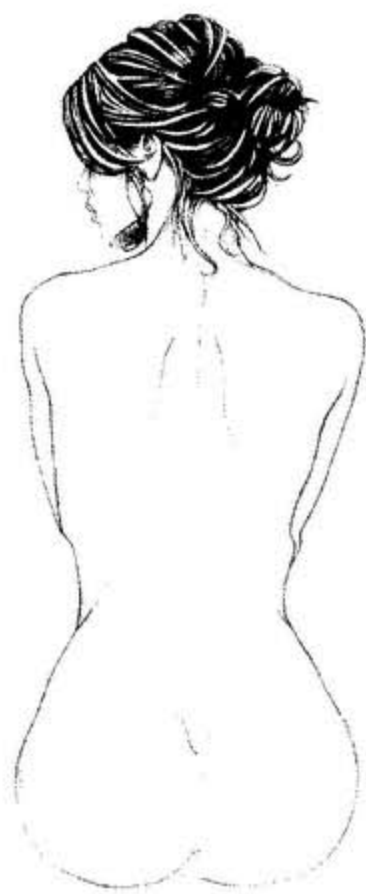
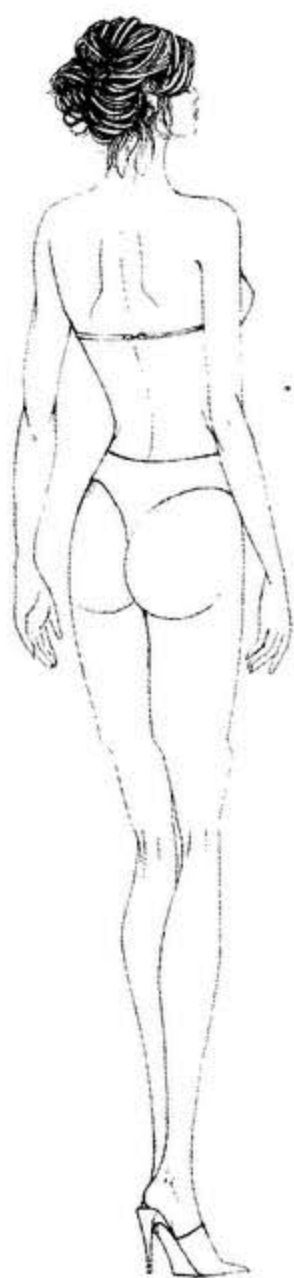
inventare dei semplici indumenti con l'inserimento di stringhe, lacci, coulisse nelle varie parti del vestito. Partite da modelli semplici e basici poi tagliate, sostituite, accorciate, incrociate nei punti di ancoraggio del corpo come vedete fatto da noi. Non vi preoccupate per ora del contenuto moda ma concentratevi sul soggetto ri-



chiesto, inventando liberamente modelli che abbiano come unica particolarità proprio i due elementi richiesti dal tema. Fate solo molta attenzione a come disegnate, la coulisse forma piccoli e dettagliati drappeggi e nei punti di chiusura le pieghe sono più fitte e profonde mentre i laccetti devono essere disegnati con cura e con un segno netto e pulito. Rivedete a questo proposito i capitoli sulle pieghe di movimento, saranno molto utili per aiutarvi nella corretta esposizione grafica.



Pose



DEFILÈ DI ABITI BASICI



Per basico si intende una linea essenziale, pulita, senza eccessi né tagli particolari, elegante e sportiva al contempo a seconda dei tessuti utilizzati.

Esercizio

Utilizzando le nostre pose visualizzate i modelli sia di profilo che da dietro.

Su alcuni modelli eseguite il disegno in piano corredato dalle apposite annotazioni tecniche.



Introduzione

Nei capitoli seguenti viene dato un piccolo saggio su quello che è il procedimento mentale da seguire per realizzare dei capi di vestiario appartenenti ad una medesima linea.

I temi trattati sono un saggio molto sintetizzato su quello che è lo svolgimento di una collezione, in quanto comprendere tutti i processi ideativi che riguardano questo tipo di studio, è abbastanza complicato e richiede un livello di elaborazione mentale sofisticato e bene allenato alla progettazione. Le nostre proposte sono sufficienti a far capire l'atmosfera, la coerenza stilistica e il percorso creativo che l'allievo deve assimilare e mettere a punto nella ricerca, nei bozzetti ideativi e in tutto il processo dell'iter progettuale, al fine di trasformare l'idea iniziale in realtà.

L'esercizio che vi consigliamo è proprio quello di *continuare le minicollezioni* aggiungendo le vostre proposte stilistiche, nel rispetto del trend iniziale.

Per minicollezione si intende un insieme di abiti aventi tutti lo stesso comune denominatore, in questo caso il tema detta le coordinate stilistiche a cui ci si deve attenere.

Ogni indumento deve essere in armonia con gli altri per linea, tessuti, colori, accessori e abbinarsi in svariate composizioni, così una stessa gonna può essere indossata con una maglietta o con un top o con una camicia dello stesso campionario e via dicendo...



GITANA



Input: Gitana

Stagione: primavera-estate

Trend: folk romantico/sportivo vagamente anni 70.

Tessuti: jeans, pizzo macramè, tessuti stampati in chiffon di seta.

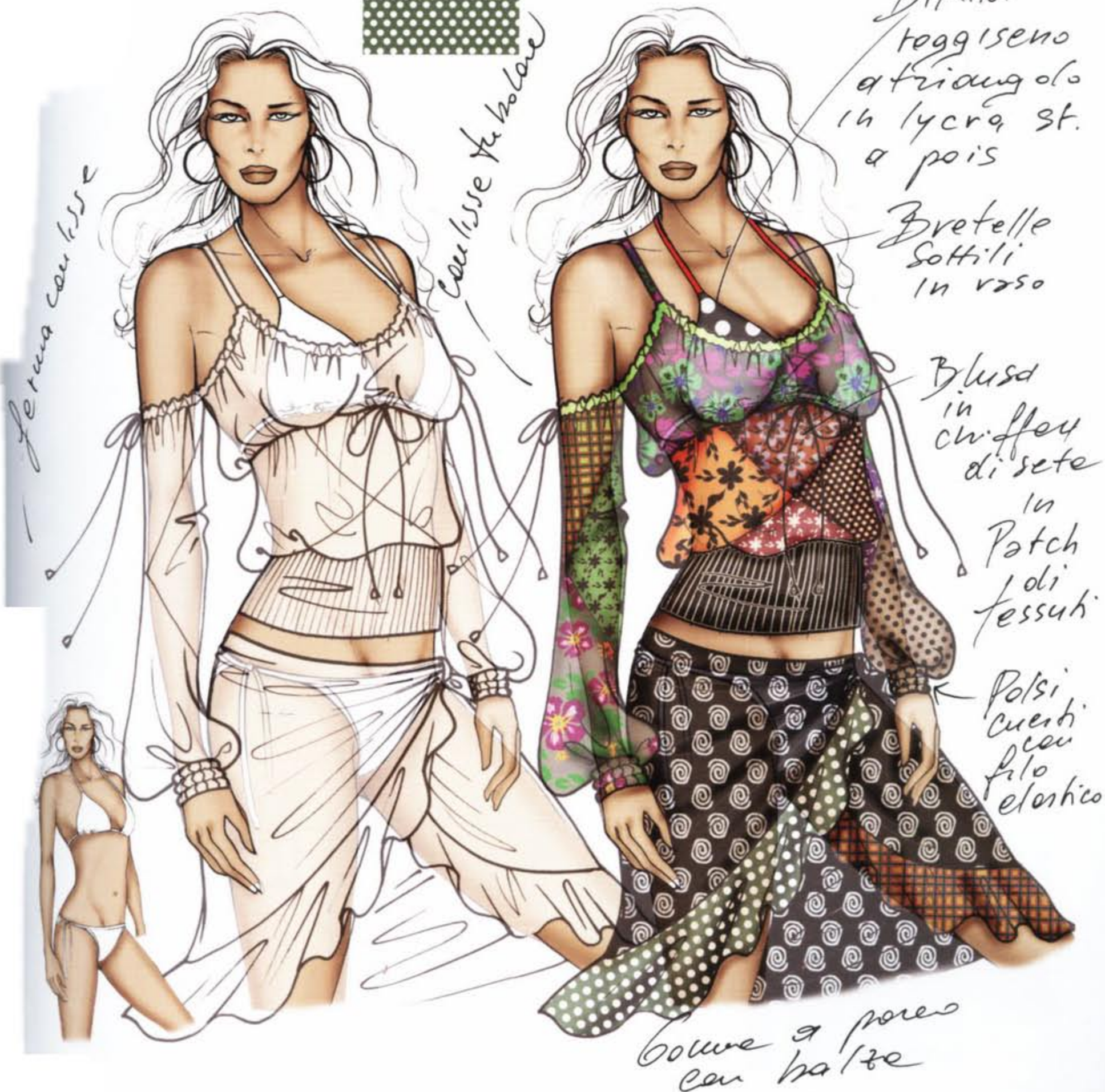
Target: giovane donna 20/40 anni, romantica, molto femminile, dinamica, amante dei viaggi.

La linea proposta rispetta il target richiesto in quanto i modelli hanno una linea giovane, morbida,

addolcita da godet, frappe e balze, il richiamo anni 70 è dato dalle tuniche di ispirazione hippy e dagli accessori, mentre il pizzo macramè sottolinea la spiccata femminilità in un gioco di audaci trasparenze.

Tecniche grafiche e
pittoriche utilizzate:
matita micromina
2B, tratto nero 02-05,
colorate al computer.

Tessuti utilizzati nei patch works



Bikini
reggiseno
a triangolo
in lycra st.
a pois

Bretelle
Sottili
in raso

Blusa
in chiffon
di seta
in
Patch
di
tessuti

Polsi
corti
con
filo
elastico

Colore a poro
con halze





Esercizio

Completare i temi con almeno quattro proposte personali nel rispetto del trend iniziale, tradur-

le in adeguati figurini visualizzati davanti e dietro ed eseguire i relativi disegni in piano di almeno tre di essi.

MAROCK'N ROLL

Input: Marocco & rock'n roll

Stagione: primavera-estate.

Trend: mondo arabo + sportswear stile America anni '60.

Tessuti: garze di seta e/o cotone, raso, denim. Pelle.

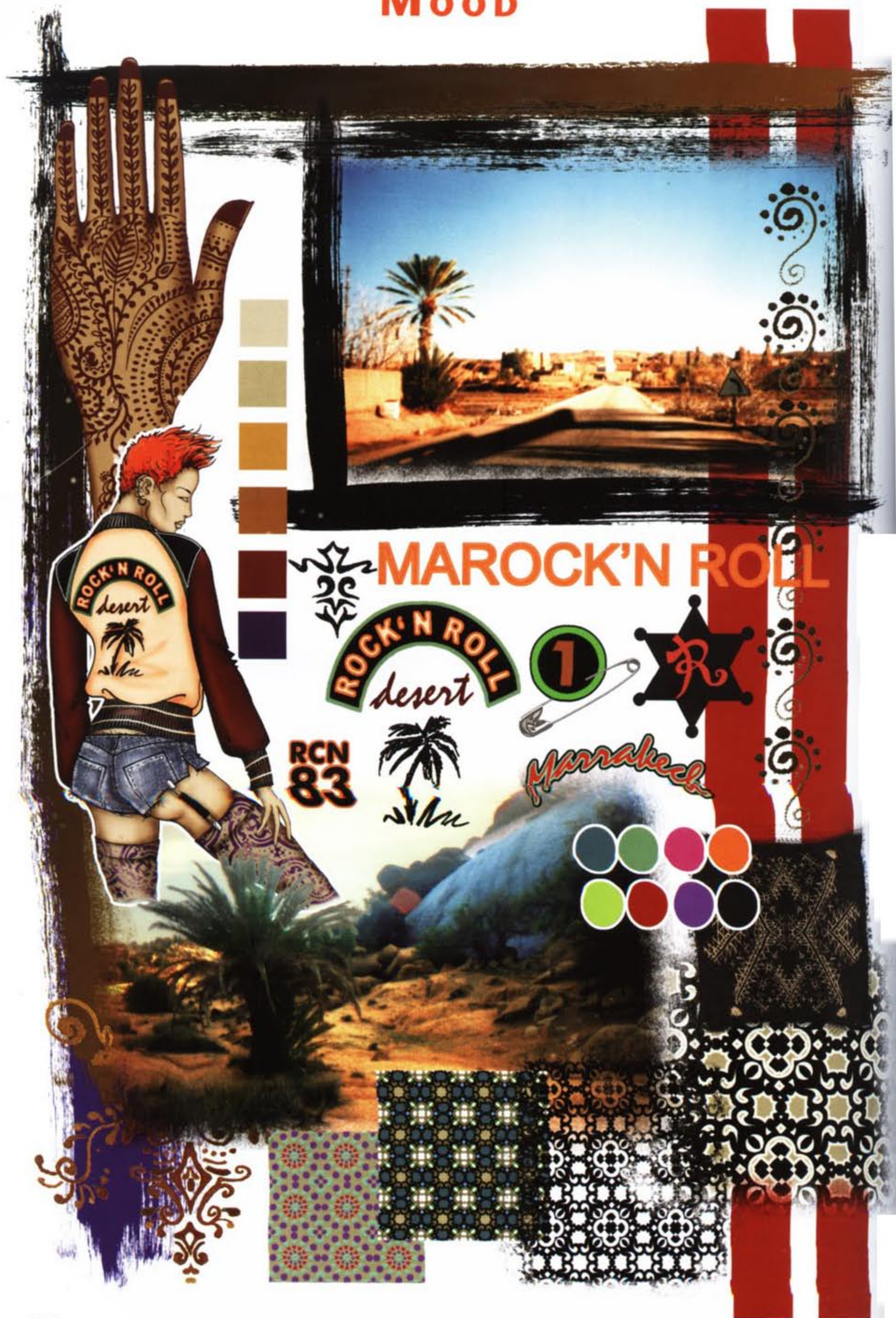
Target: donna aggressiva, sensuale, ironica ed estroversa. 18/25 anni.

Per questo tema è stato elaborato il mood con frammenti decorativi in stile arabo più qualche dettaglio del paesaggio come le palme e i colori del deserto, mescolati a elementi che appartengono a una cultura completamente opposta come quella americana, vedi la stella da sceriffo, i caratteri del marchio rock'n roll più un certo richiamo stilistico a Jeans Dean nel chiodo rielaborato ed Elvis Presley nel giubbotto in raso con maniche a contrasto e scritte piazzate centralmente sul dietro.

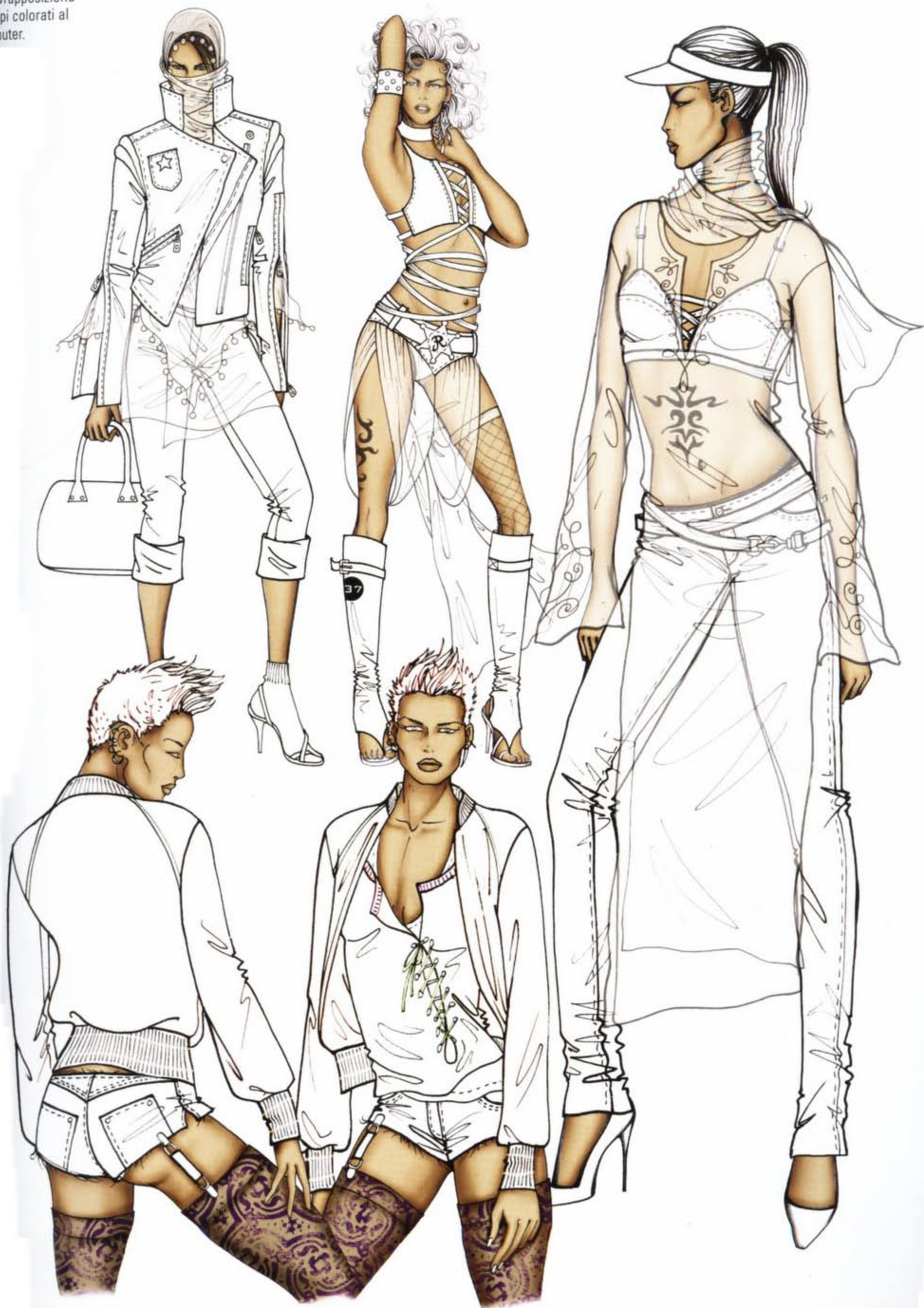
I capi sono tendenzialmente sportivi ma con una forte componente sensuale accentuata da reggiseno di pelle tipo sadomaso/fetish, giarrettiere agganciate negli hot pants e tuniche di garza trasparente, indossate come copricostume o con jeans attillati a vita bassa. È un abbigliamento con evidenti contenuti glamour, molto giovane, ironico e provocante al contempo, adatto a personalità forti che amano imporsi e farsi ammirare.



MOOD



Disegni di abiti a
tratto grafico 02-05
in sovrapposizione
a corpi colorati al
computer.





Collare
in
braccia
falsi

Giacca
pantaloni
stile
arabo

Mini top
in pelle opaca

Nastri
cav. 1, 5
in raso
nero

Stampa
su dis.
fatto
a mano

Calze
a rete
rade
autoregg.

Fibbia
sheriff



Stampa Africa

Stivale
infradito
in pelle

Rock 'n Roll



Nastri sono
Peggiore
in b.

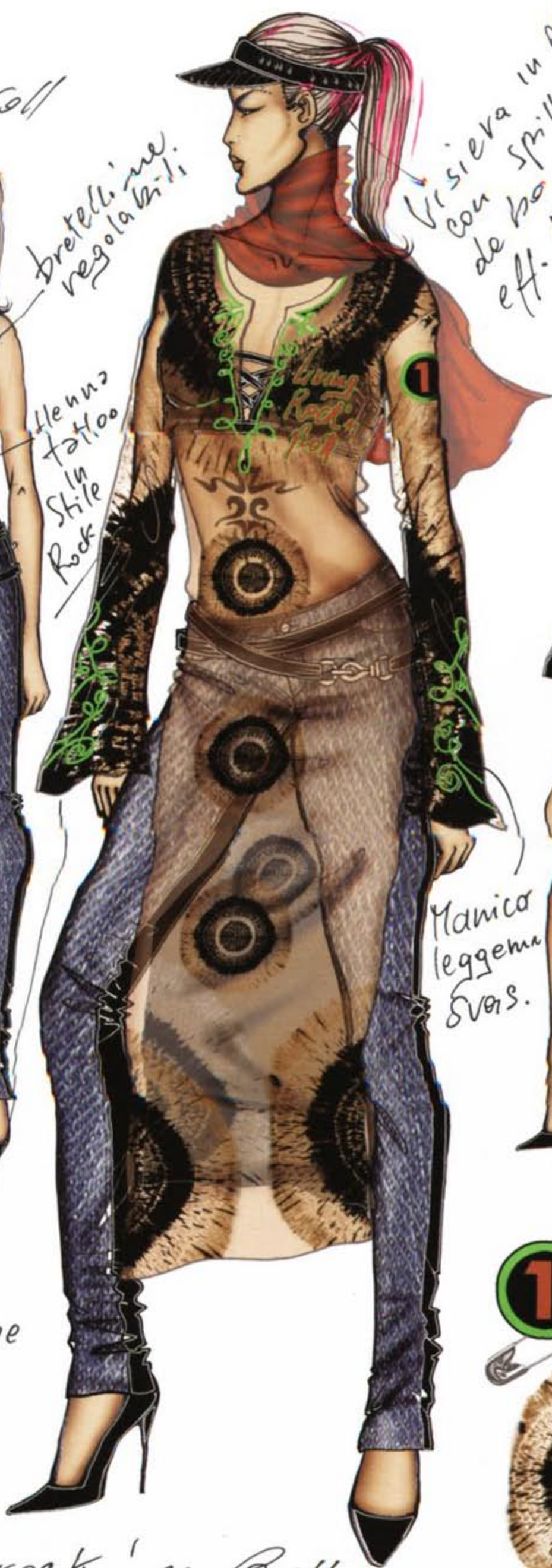
bretelline
regolabili

Henna
tattoo
in
Stile
Rock

Jeans
DAV
IN DENIM
DT.
IN pelle
nera

Ricami
per fondo
maniche
& scollo
caftano
in colore
a contrasto

Harock 'n Roll



Visiera in pelle
con spille
de boire
eff. Punk
Rock

Harocco

Foulard in
garze
leggeriss.

Caftano
marocchino
con
St.
effetto
Bohik

Manica
leggera
overs.



Spacchi
ingomoli



Stampa x collant

Scr. the Rock'n Roll
applicato

Scr.
ricamo

Mini
Short d
taglio viv

Auto vegg
con stampa

Palma
ricamate
su tess.
Jacket

collo
Polsi e
bordo
h. cm
12

1x1
fin. 12
Doppi

Mod.
FLUO

T-shirt
con stampa
a corrosione

Bordino
1x1
a col.
a contrast

Scr
applicato

T-shirt
sotto
in cotone
BCO.
Taglio
vivo
impronta

Pigiama
calze



**RCN
83**

↑
Feltro
in
sovrapposiz.

ROCK'N ROLL
desert



ric.



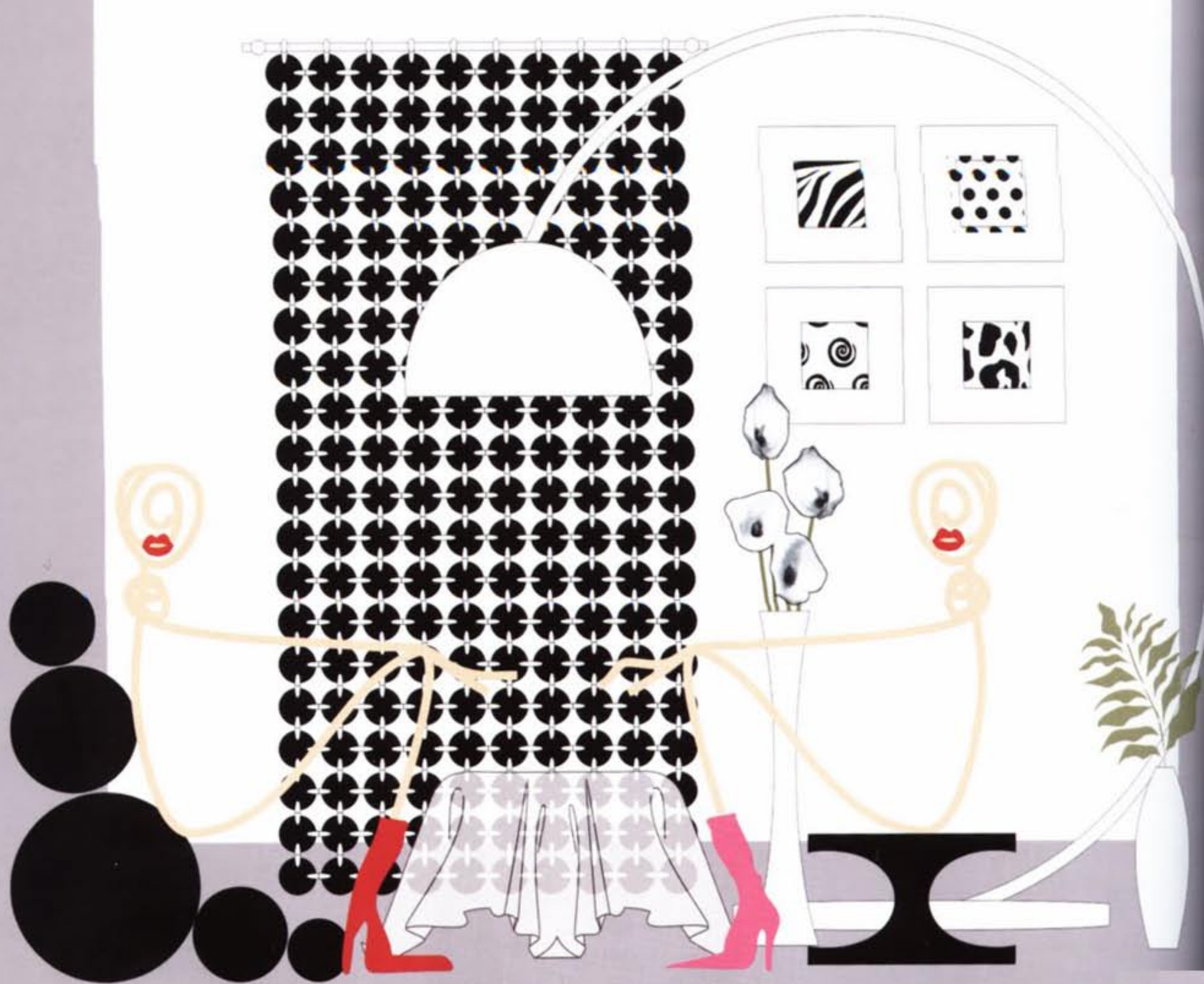
sf.



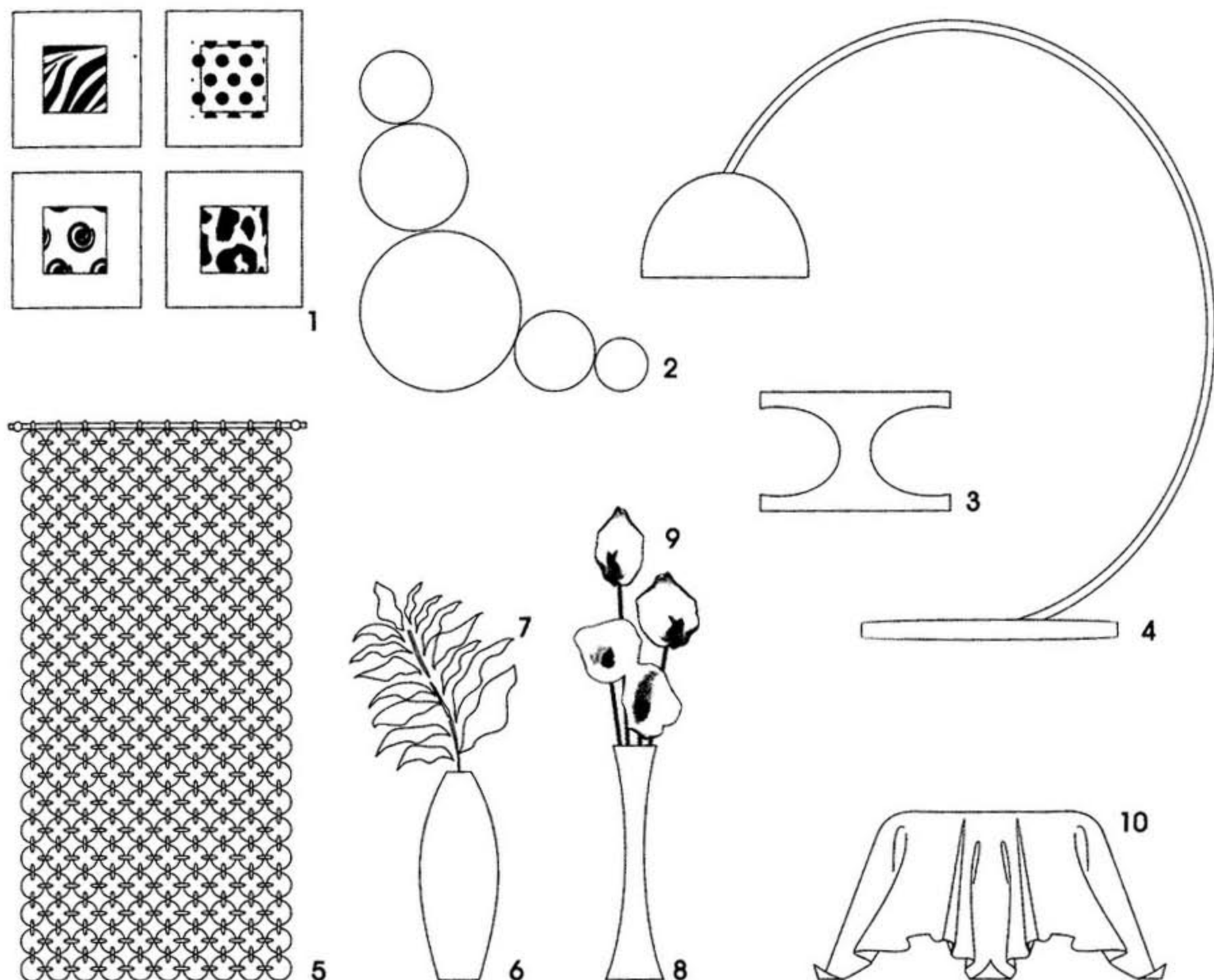
Esercizio

Completare i temi con sei proposte personali nel rispetto del trend iniziale, tradurle in ade-

guati figurini visualizzati davanti e dietro ed eseguire i relativi disegni in piano di almeno tre di essi.



MODA & INTERIOR DESIGN



Introduzione

Il tema che vi proponiamo, prende in esame la diretta connessione esistente tra le varie correnti artistico-progettuali che è andata evolvendosi negli ultimi cinquant'anni con grande entusiasmo. È importante riuscire a visualizzare come ogni artefatto, che costituisce l'ambiente artificiale, venga naturalmente contaminato e sopraffatto da cultura, società e correnti di pensiero in continua evoluzione. Per percepire in modo diretto il concetto di rapporto esistente tra moda e

design architettonico, basterebbe pensare in modo semplice ed elementare: vestire un corpo, vestire una stanza. In realtà, per riuscire a descrivere ciò che mette in relazione due correnti artistiche differenti, occorrerebbe un vero e proprio trattato socio-filosofico basato sull'analisi concettuale della "metamorfosi". Per iniziarvi a questo tipo di elaborazione mentale abbiamo trattato l'argomento più in superficie, con similitudini e trasformazioni relativamente sofisticate, rimanendo cioè più sul piano visivo che concettuale.

Elaborazione

L'immagine principale ritrae un interno anni 60/70 rivisitato e tradotto con una grafica sintetica in chiave optical. Ogni elemento presente nel manifesto è stato utilizzato per l'ideazione sia di abiti che accessori moda, così il vaso in basso a destra è diventato motivo di allacciatura, borsa, collana, cintura, t-shirt ecc, lo sgabello nero si è trasformato in abito, costume, top, i quadri sulla parete di fondo sono diventati ad esempio, tessuto fantasia per abiti e camicie in tessuto patch/work.



n. 6

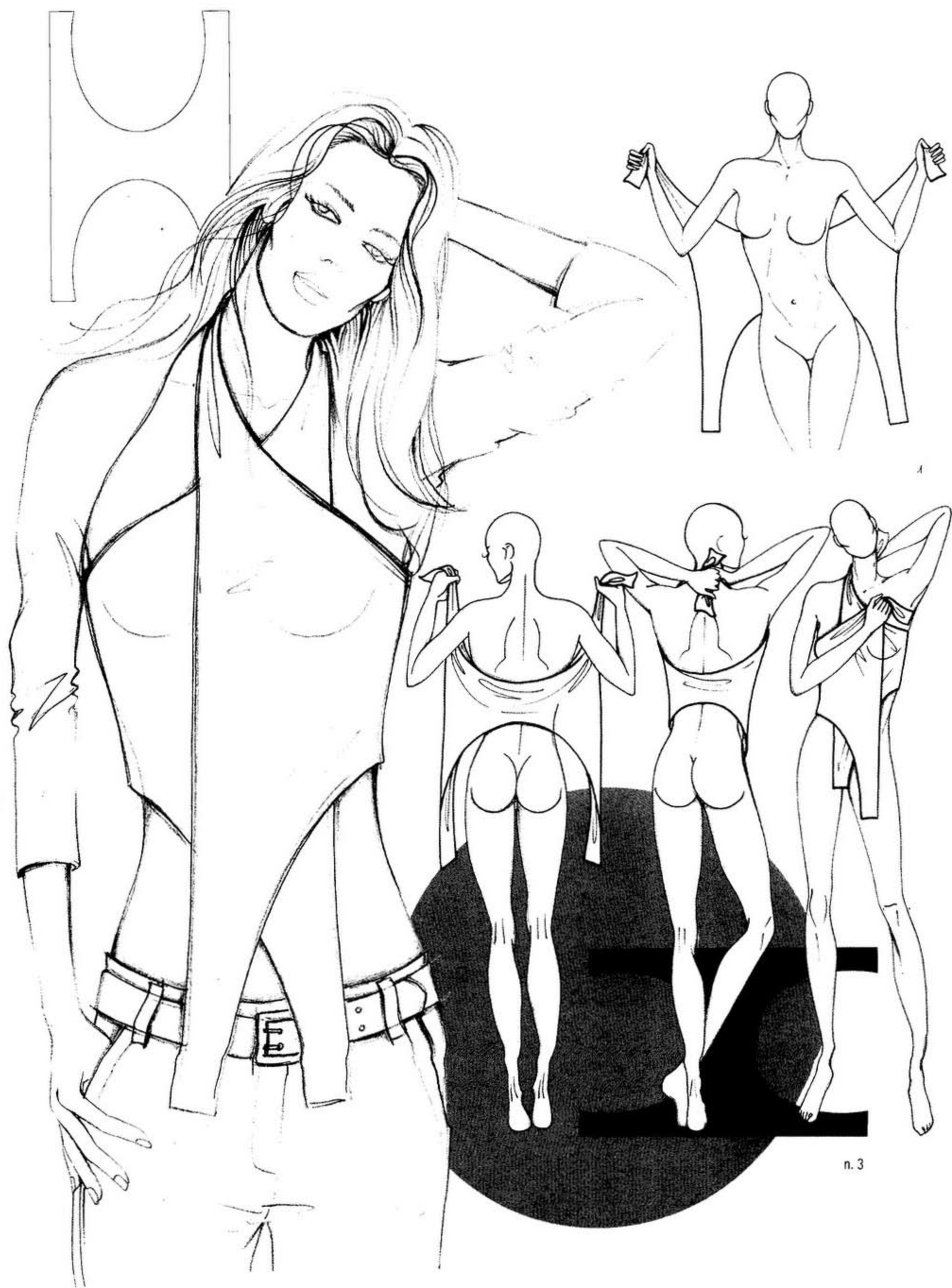
Alcuni esempi di cosa può diventare l'elemento n. 6, in questo caso il vaso: un'abbottonatura sulla schiena, una borsa, perline finali per l'allacciatura di sexy sandali alla schiava, un ciوندolo.



Motivo di scollatura, perline sulle frange di uno scialle, fermacoulisse, collana, spilla, cintura, fibbia.

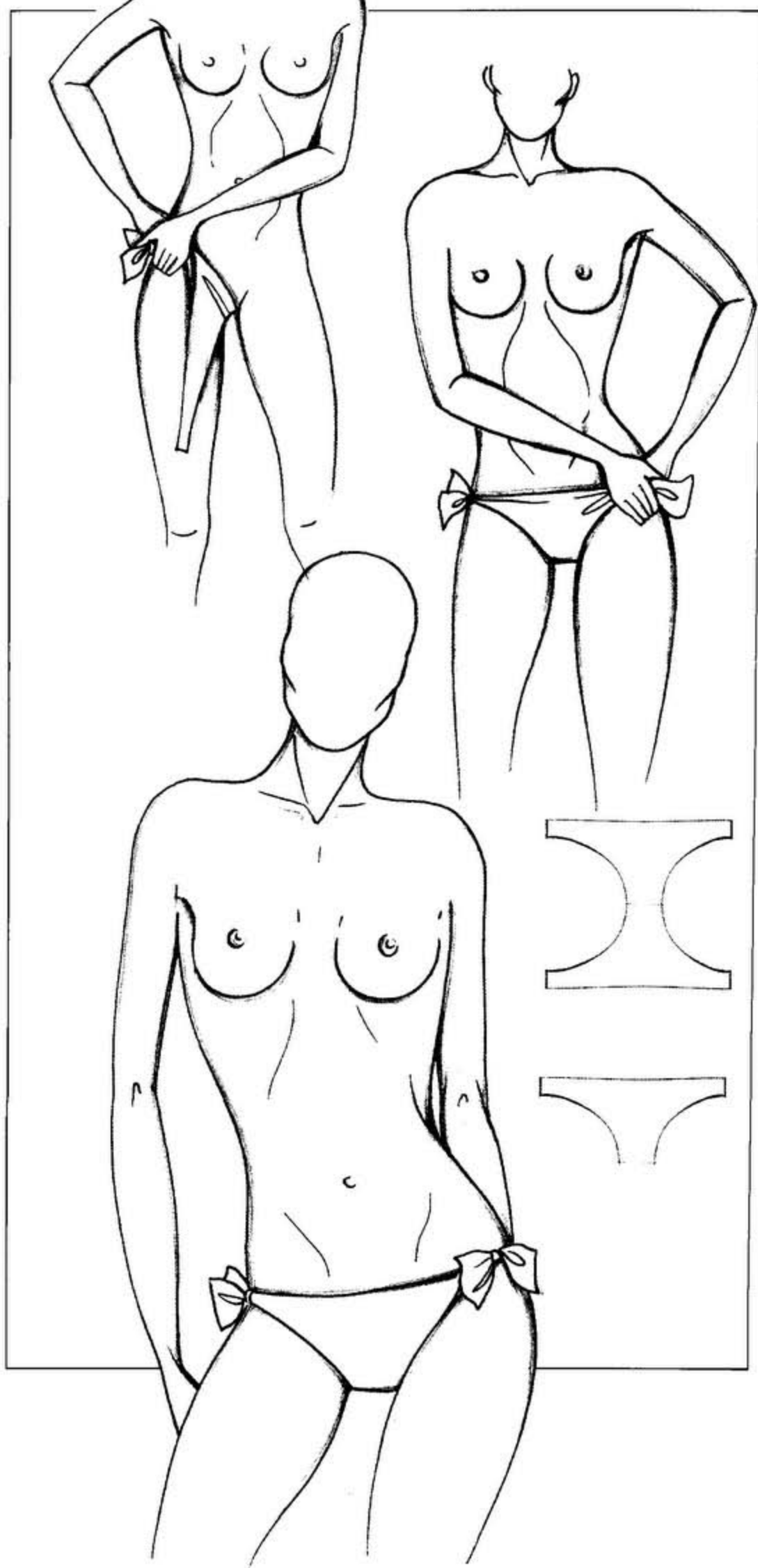
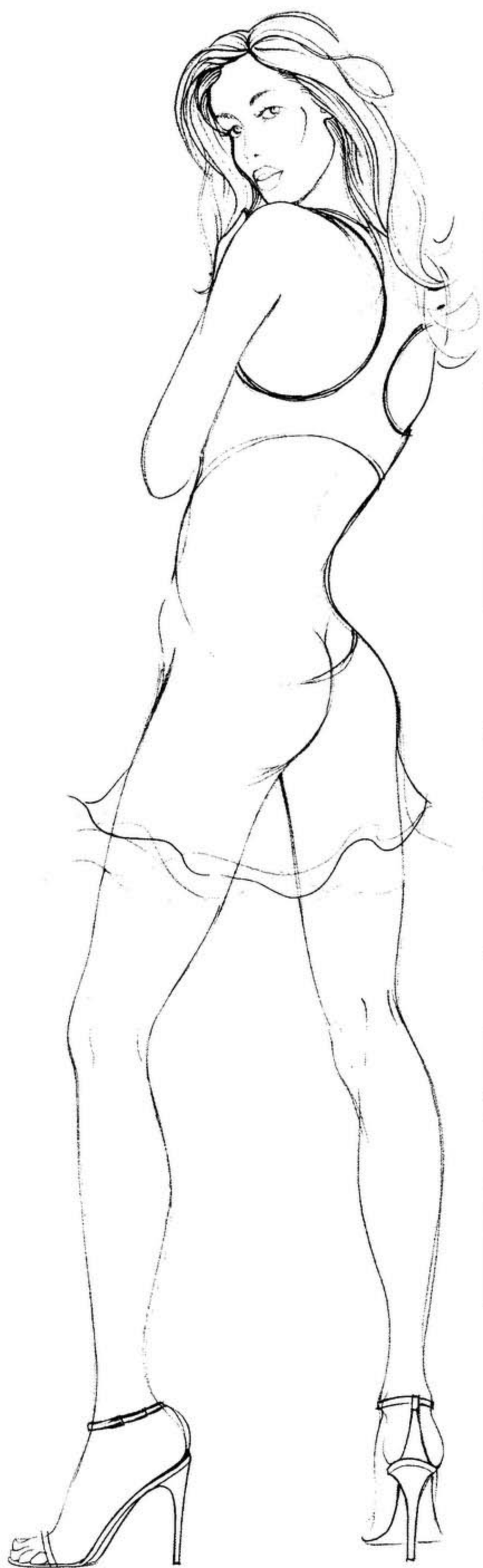


La chiusura di una borsa, una scollatura sexy, ricami o applicazioni per cinture.

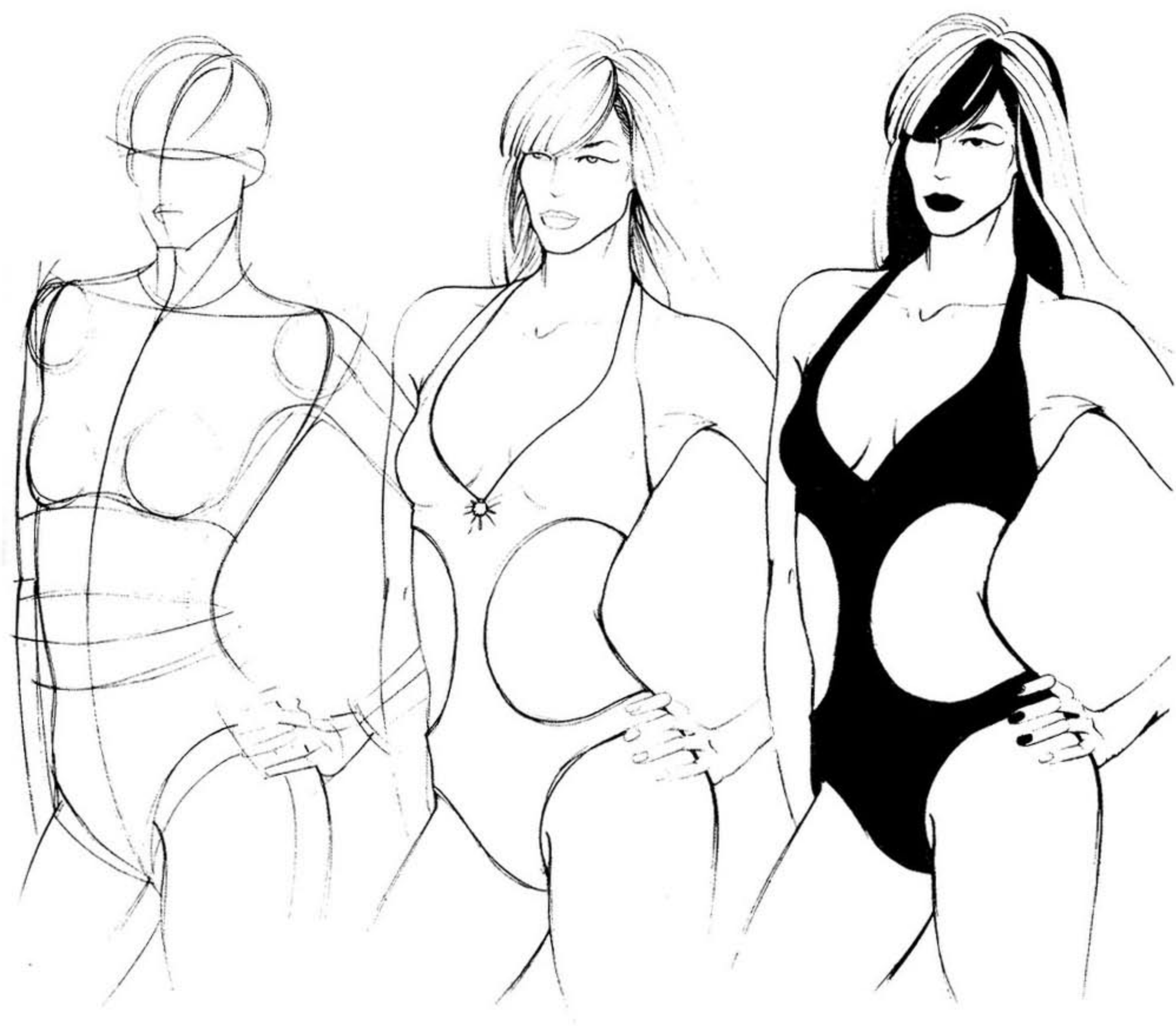


n. 3

Cosa può diventare l'elemento n. 3: un top incrociato sul davanti...



...un miniabito con schiena nuda e canotta vogatore, uno slip da mare...



...un costume intero da party in piscina.



n. 1

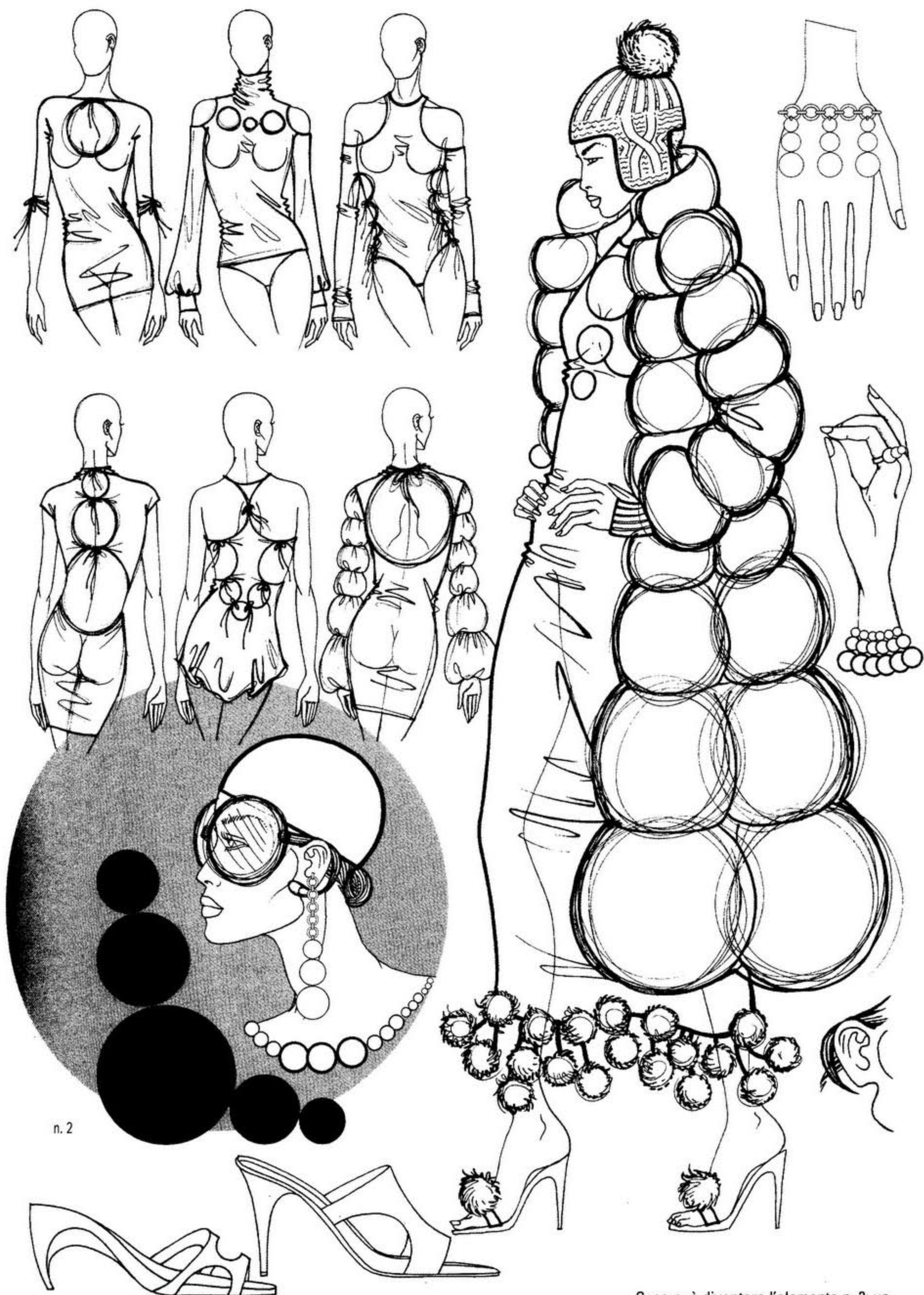
Cosa possono diventare gli elementi n. 1: moduli per stampa su camicia patch-work



...per sciarpa, per t-shirt, per miniabito, per top, per bikini, per maglia, per body.

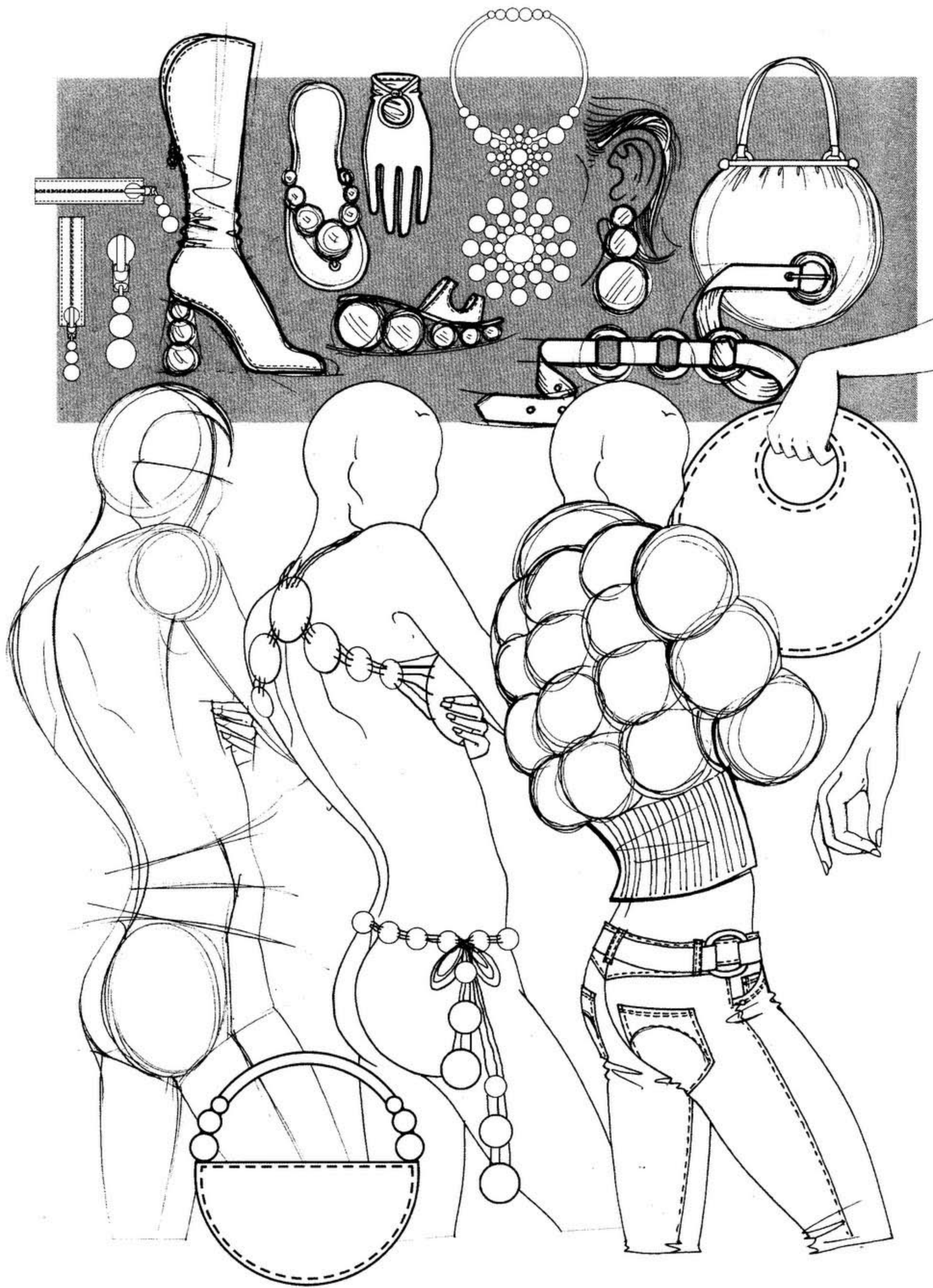


Cosa può diventare l'elemento n. 9, in questo caso le calle: un elegante abito da sera, un copricapo.



n. 2

Cosa può diventare l'elemento n. 2: un oblò su scollature di abiti, bodies e t-shirts, un bracciale, un anello, un orecchino, un collier, un pompon, un piumino imbottito...



...un cursore per zip, un tacco per stivale,
una suola in gomma per ciabatte, una
tomaia per infradito, un importante ciondolo

per collier, una borsa, un orecchino, fibbia
e decori per cintura, una cinta, un insolito
fashion top, un mini piumino.

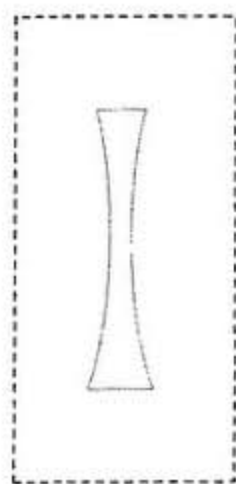
Esercizio

Con i rimanenti oggetti di pag. 179 provate a creare abiti e accessori simili all'oggetto d'arredo in questione, per forma, volume, linea, atmosfera, sapore.

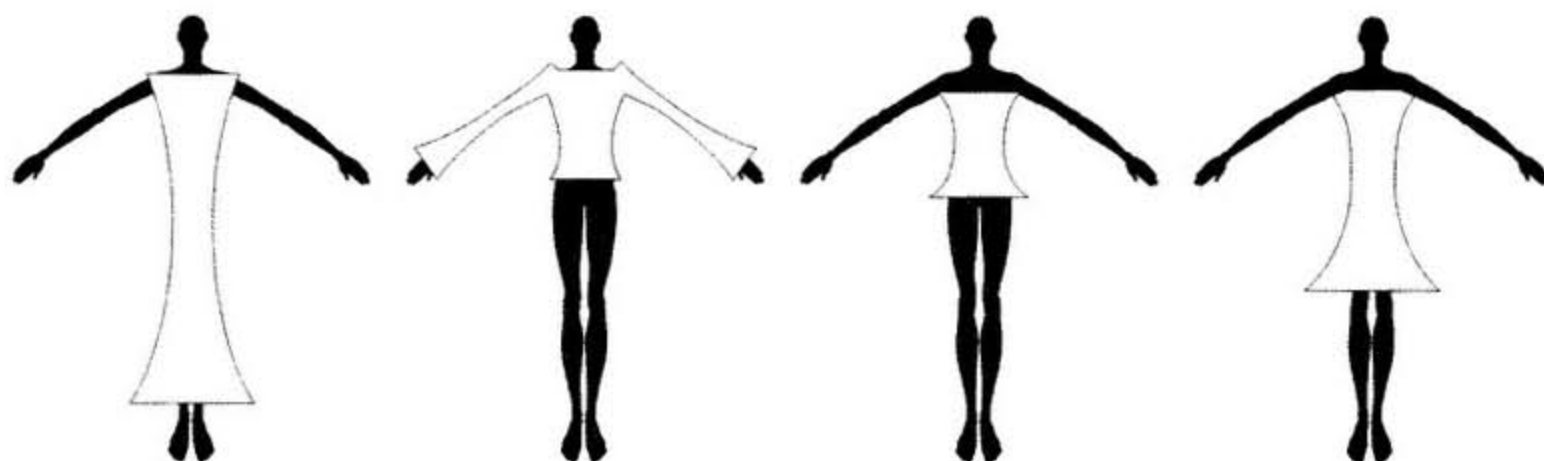
È possibile realizzare anche stampe o ricami che abbiano l'oggetto in questione, come principale riferimento visivo.

Completate la ricerca sottolineandone materiali e finiture.

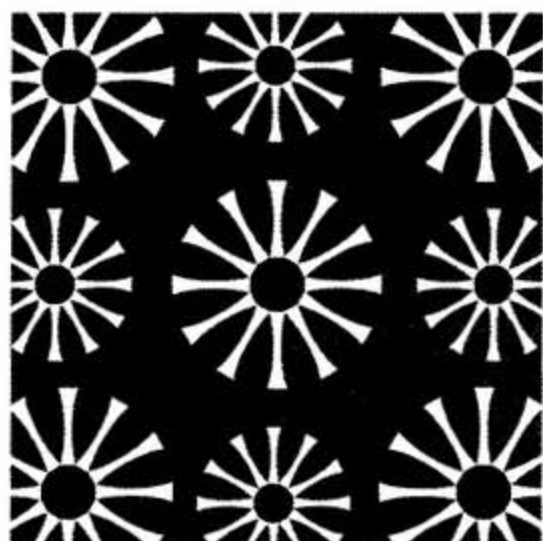
Alcuni suggerimenti



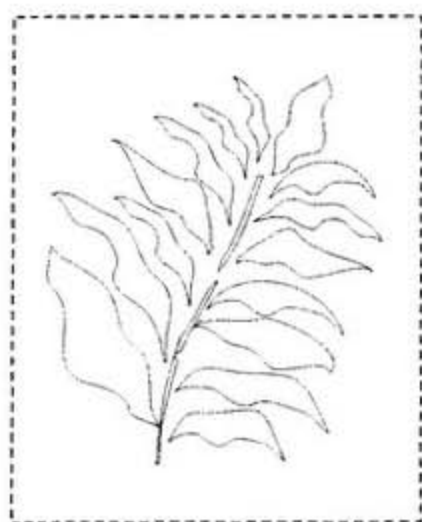
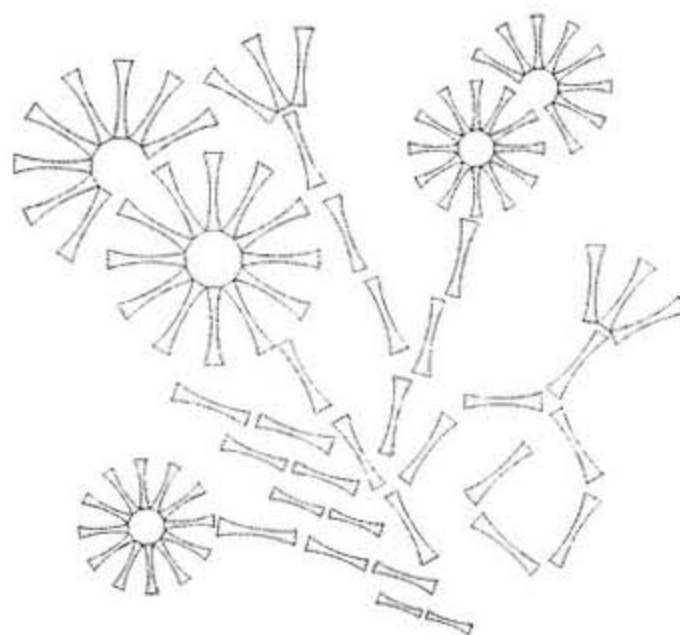
n. 8



STAMPA



RICAMO



n. 7

La mia foglia

La mia foglia può diventare:

- una bordatura di piume;
- un top di petali di chiffon a taglio vivo;
- una stampa all-over in stile giungla o grafica a colori fluo a contrasto;
- un ricamo floreale-botanico;
- una spilla in tessuto inamidato;
- un ciوندolo per collana in stile Giamaica;

- un intaglio a laser sulla schiena di un abito da sera...

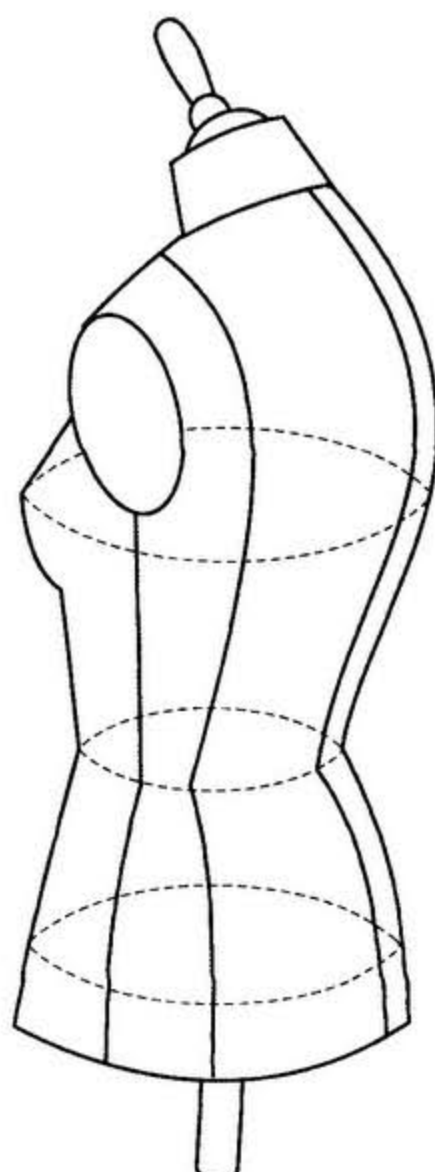
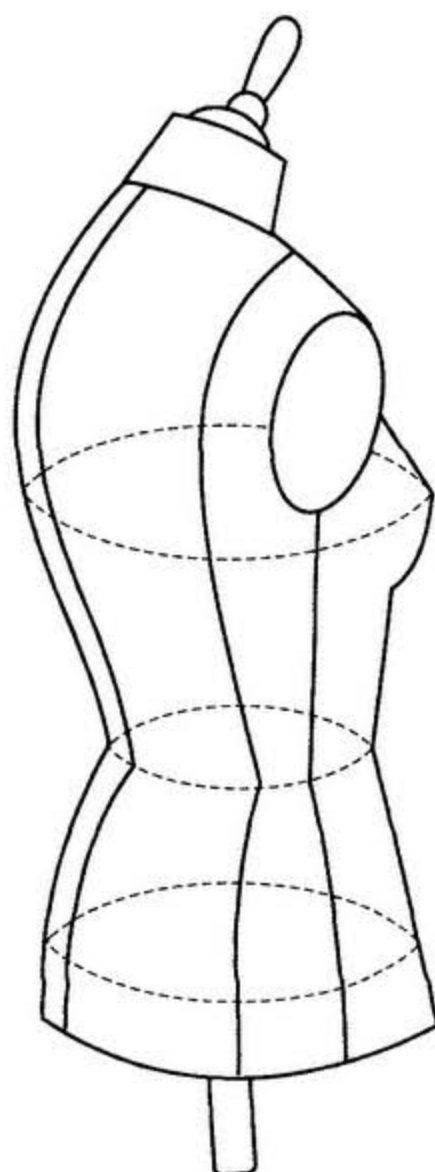
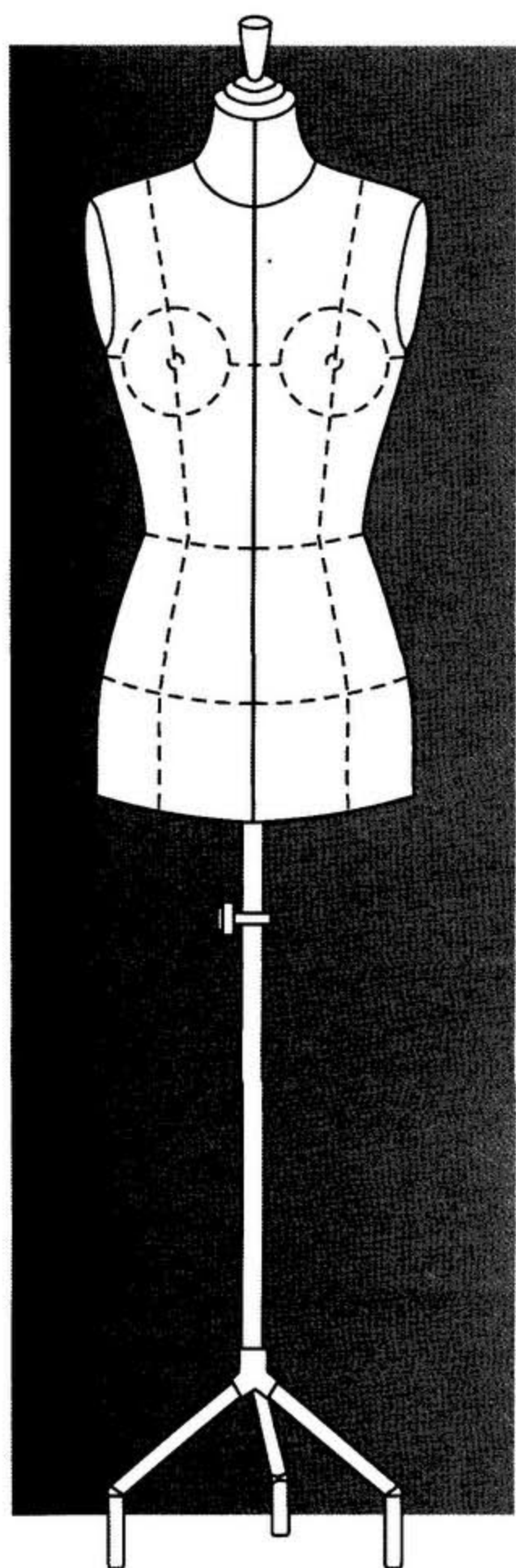
È importante imparare a far sognare la mente, allenarsi a visualizzare elementi e forme inusuali, materializzandone poi la reale struttura, alternandone utilità e futilità.

Esercizio

Creare abiti e accessori in relazione agli elementi n. 4, n. 5, n. 10.

TAGLI SARTORIALI



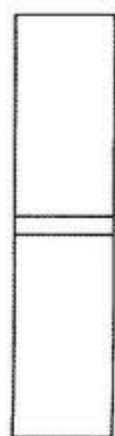


Alcuni decenni fa prima dell'avvento del prodotto seriale, gli abiti venivano confezionati da sartorie specializzate che avevano all'interno tutto il necessario per realizzare qualsiasi abito richiesto. Il sarto conosceva perfettamente i gusti e le caratteristiche fisiche della propria clientela.

A volte nelle sartorie più esclusive, per motivi di distanza con le

clienti, si creavano manichini riproducenti le misure esatte delle signore più riservate ed esigenti che in piena fiducia del loro couturier si vedevano recapitare i preziosi indumenti già finiti, direttamente nelle loro abitazioni. L'abito era quindi un capo unico, eseguito completamente a mano, molto curato nei dettagli, nello stile e confezionato con tessuti d'alta qualità. Un po' co-

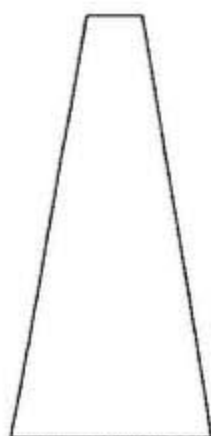
me succede anche oggi nell'Alta Moda o Haute Couture, che proprio per la sua natura esclusiva, cura il look di una clientela molto sofisticata e privilegiata. Con lo sviluppo dell'industria tessile e del pret-a-porter molte sartorie si sono trasformate in aziende omologando in fasce tipologiche i consumatori, dividendo e confezionando gli abiti in relazione a taglie prestabilite e uniformate.



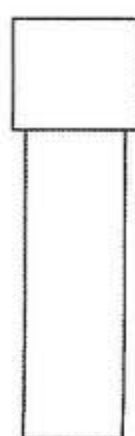
H



tronco di cono
rovesciato



trapezio



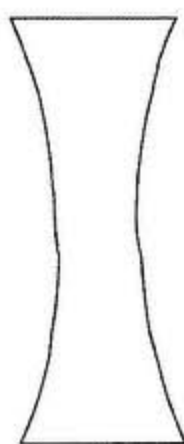
colonna
o sigaretta



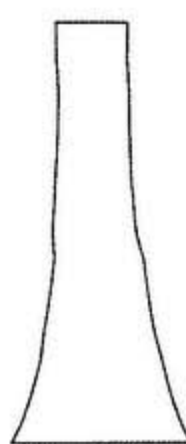
botte



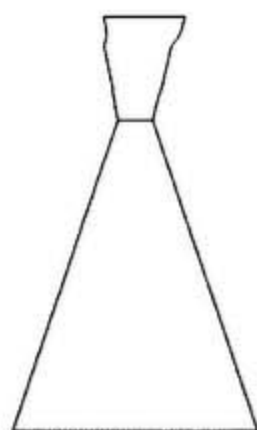
botte affusolata



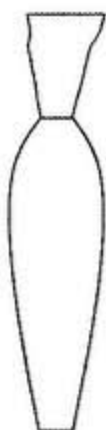
convessa



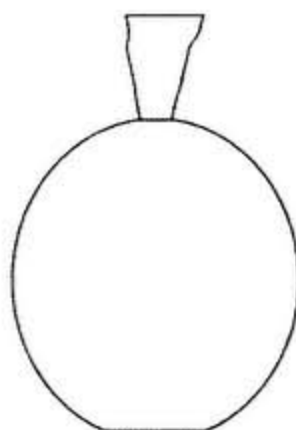
convessa
sagomata



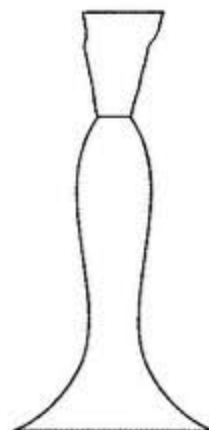
redingote



anfora



palloncino



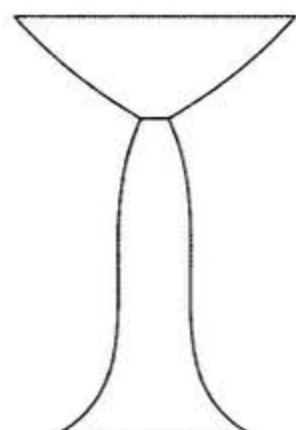
sirena



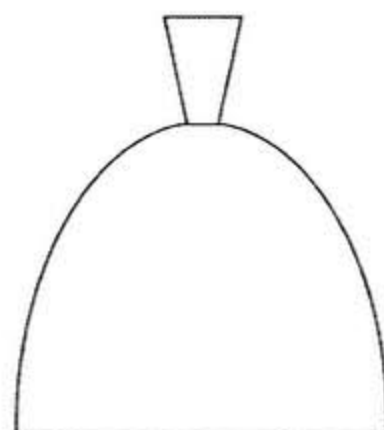
impero



vita bassa

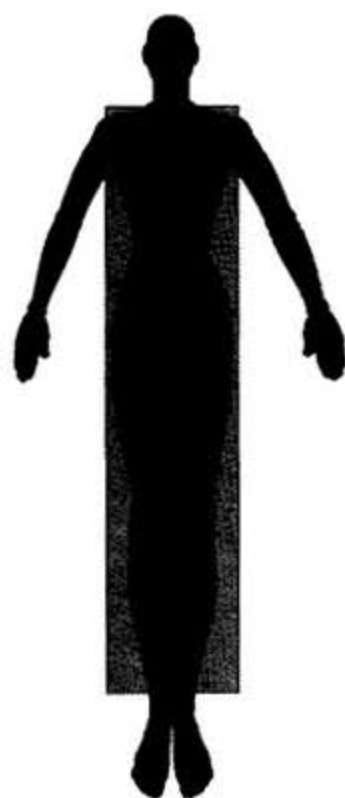


coppa di
champagne

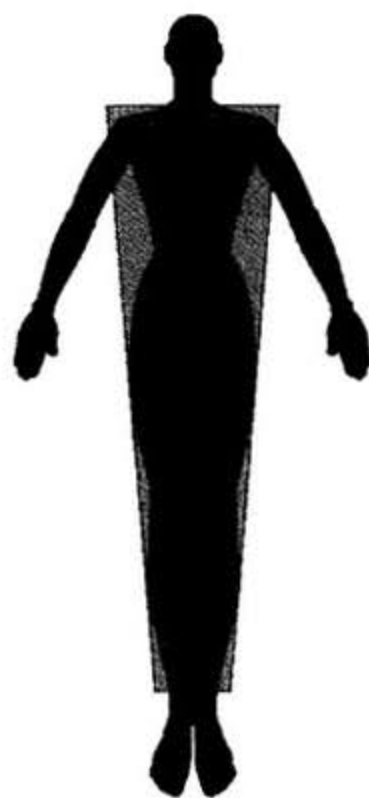


principessa

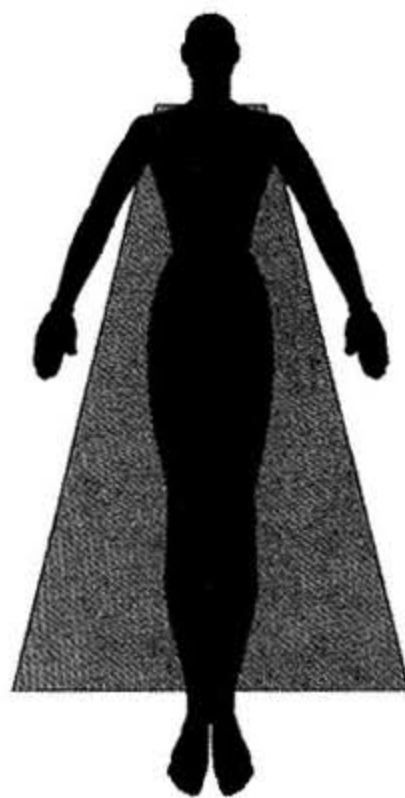
La *Linea* è la silhouette dell'abito e mostra il volume e la lunghezza. Lo *Stile* o *Contenuto Moda* invece è ciò che lo caratterizza e lo classifica in un settore specifico di tendenza. Il *volume* è la dimensione in ampiezza di un vestito. Abiti aventi la stessa linea e volume possono diversificarsi nello stile per l'utilizzo di nuovi tessuti, dettagli di finitura, accessori ecc. Nel corso dei secoli si sono susseguite infinite linee e stili diversi, ma i volumi solitamente più impiegati possono riassumersi in pochi esempi che li racchiudono tutti e da cui hanno origine innumerevoli varianti dettate dal gusto e dalla tendenza del momento. Gli esempi illustrati, mostrano con un disegno schematico e semplice sia le linee sia i volumi che si sono susseguiti nei vari secoli. Ma è con gli Anni '50-60 che avviene una concentrazione di stili innovativi suddivisi per tipologie. Le linee più frequenti sono quelle ad H, ad A, a botte, a tronco di cono rovesciato, a vita alta e a palloncino e a sirena. Riconoscere questi stili aiuta a identificare un'epoca ma anche la provenienza ideativa di un modello come di una collezione e ispirarsi ad essi arricchisce la fantasia per nuove creazioni. Nei grafici successivi il volume di ogni linea è stato evidenziato dal retino grigio e dalla sagoma del corpo sottostante a esso.



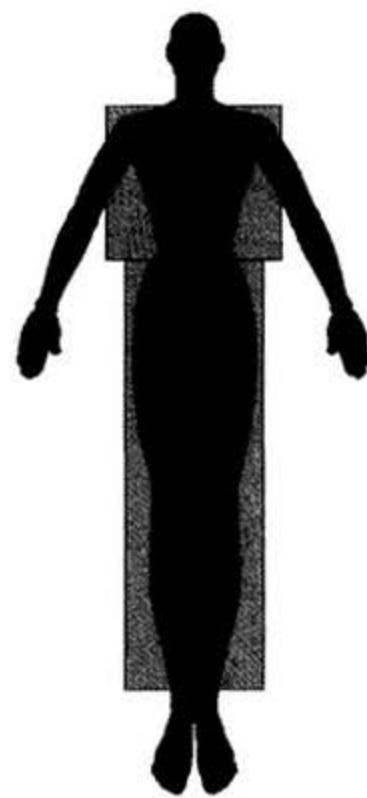
H



tronco di cono
rovesciato



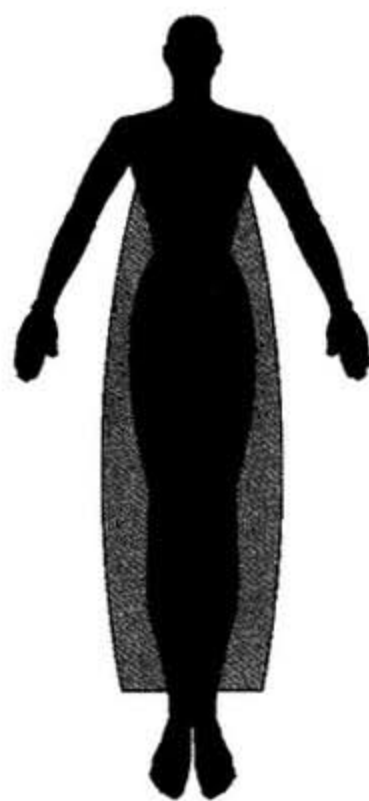
trapezio



colonna
o sigaretta



botte simmetrica



botte asimmetrica



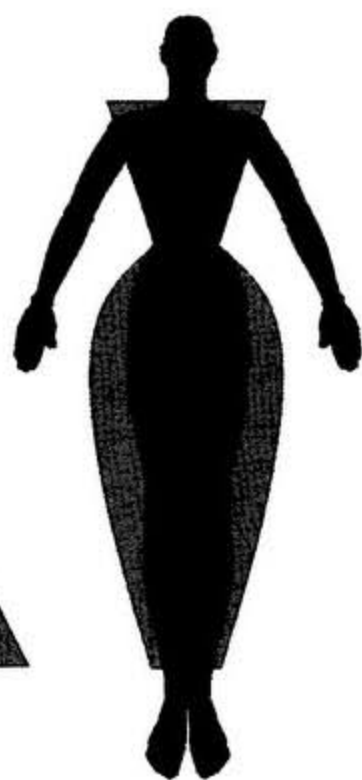
convessa



sagomata



redingote



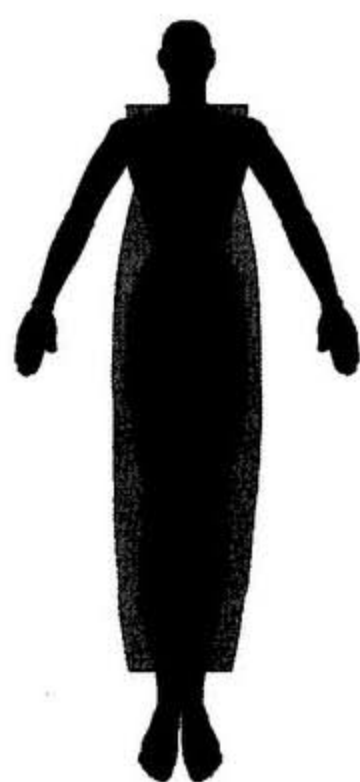
anfora



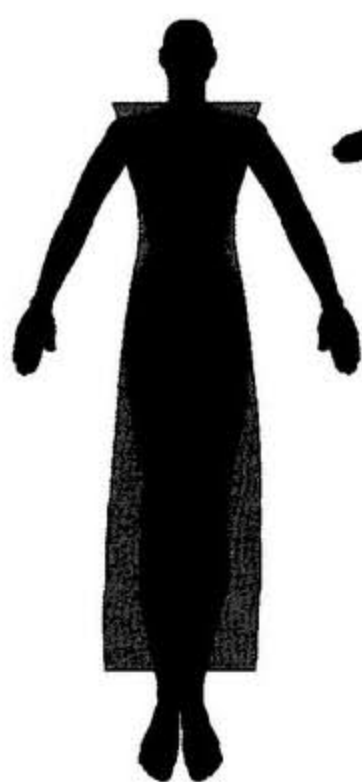
palloncino



sirena



impero



vita bassa



coppa di
champagne



principessa

La pince è una piega triangolare di tessuto cucito che dà forma a un capo di abbigliamento, controlla il tessuto su una curva del corpo e serve per mettere in risalto le forme anatomiche.

La sua applicazione di base è nel corpino che unito alla gonna dà origine a qualsiasi tipo di abito intero o spezzato che si voglia realizzare. La posizione delle pince, la loro direzione e collocazione variano in base al modello e so-

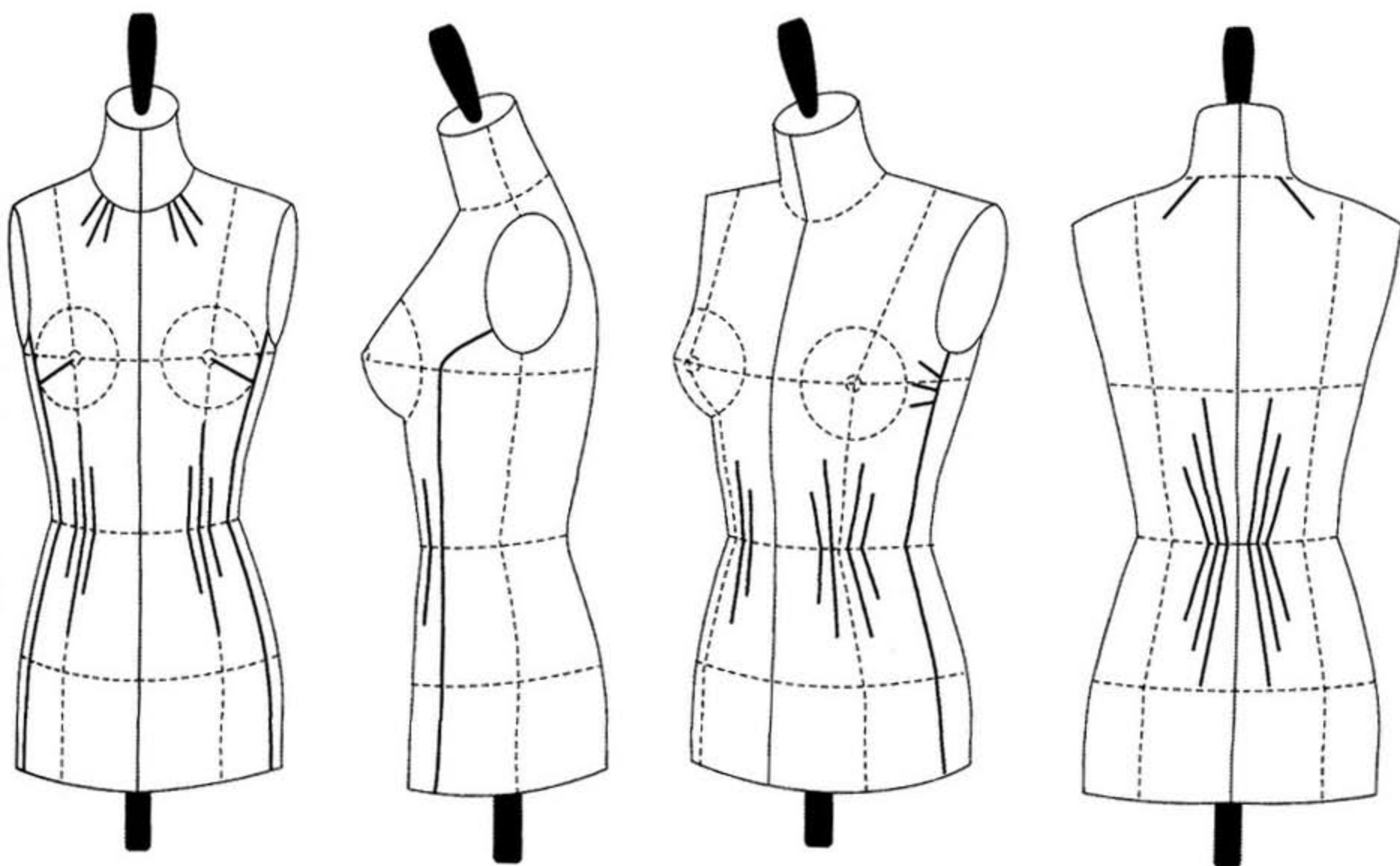
no in genere verticali e orizzontali. È utile sottolineare che per modellare una linea attorno al corpo è necessario l'uso delle pince che restringono il tessuto nelle zone di maggior volume e rotondità, sottolineandone la conformazione. Le pince possono essere visibili come nella base, inserite nei tagli o assorbite nell'ampiezza del modello. Per meglio rappresentare alcuni esempi di rotazione, inserimento e spostamento delle pince,

abbiamo visualizzato il corpino intero visto nelle prospettive fondamentali, che vi servirà anche come base per disegnare i vostri bustini fantasia.

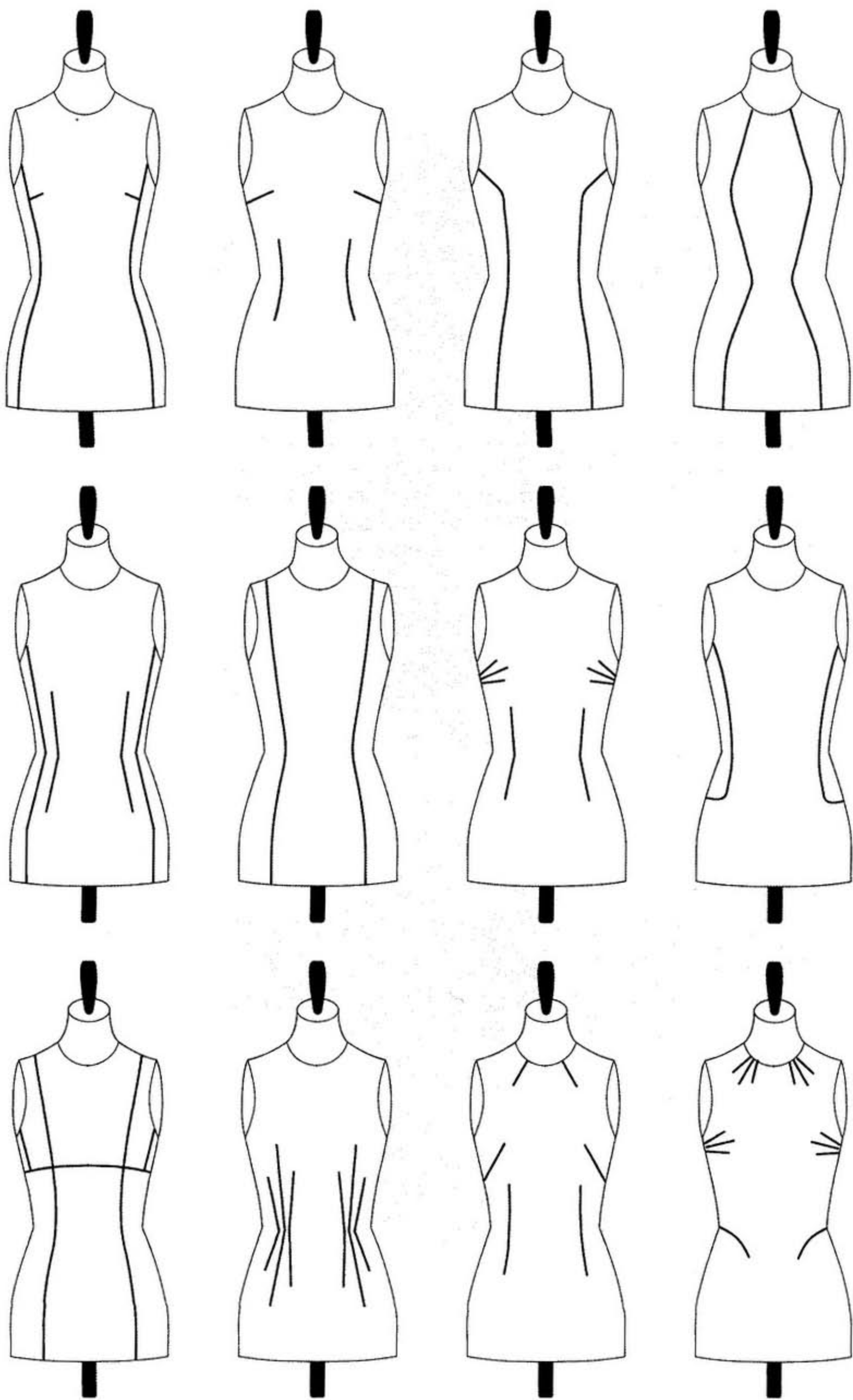
Esercizio

Partendo dalle nozioni acquisite nella modellistica, ideare dieci bustini applicando la regola della rotazione delle pince.

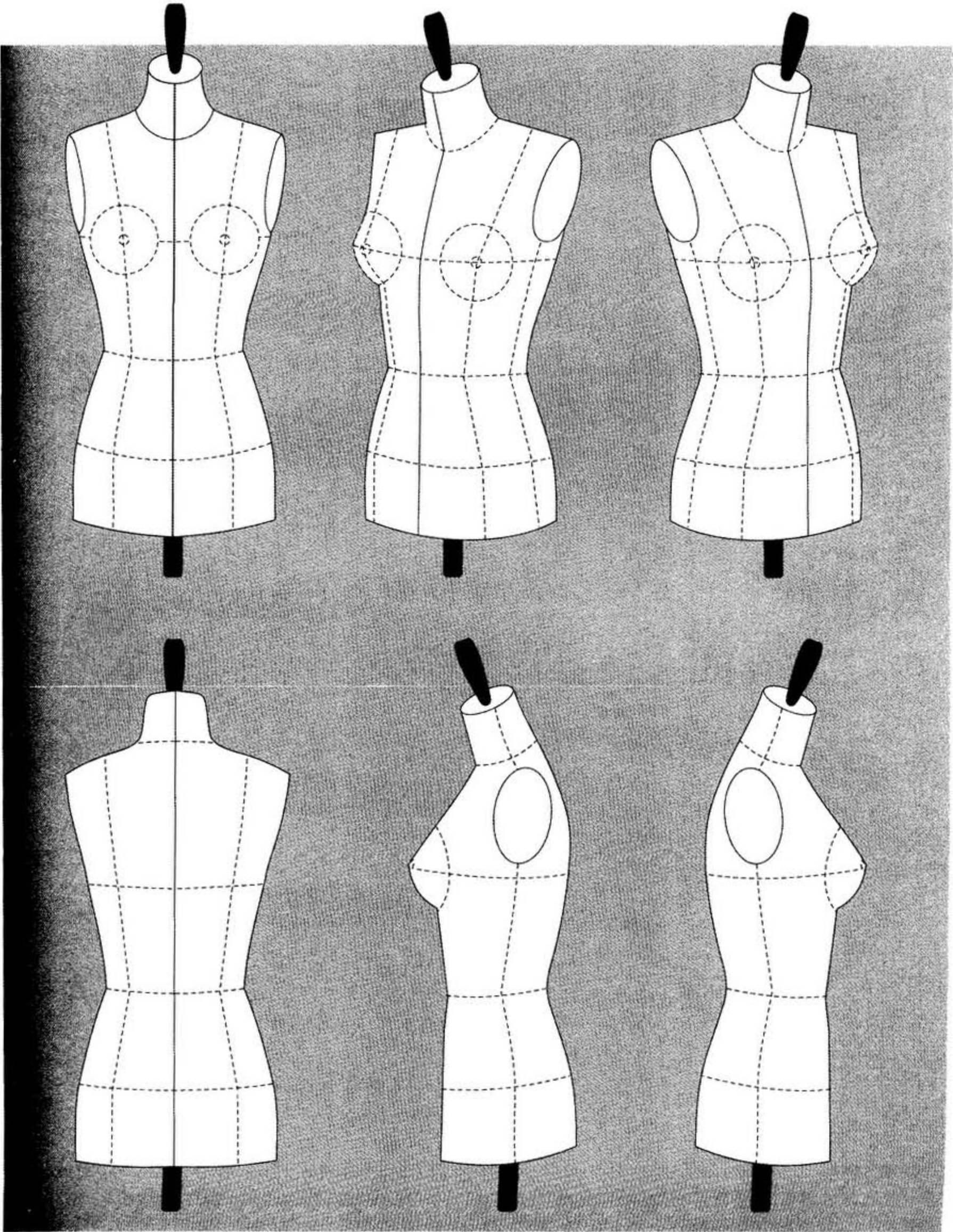
Visualizzare tre modelli creati nelle prospettive fondamentali.



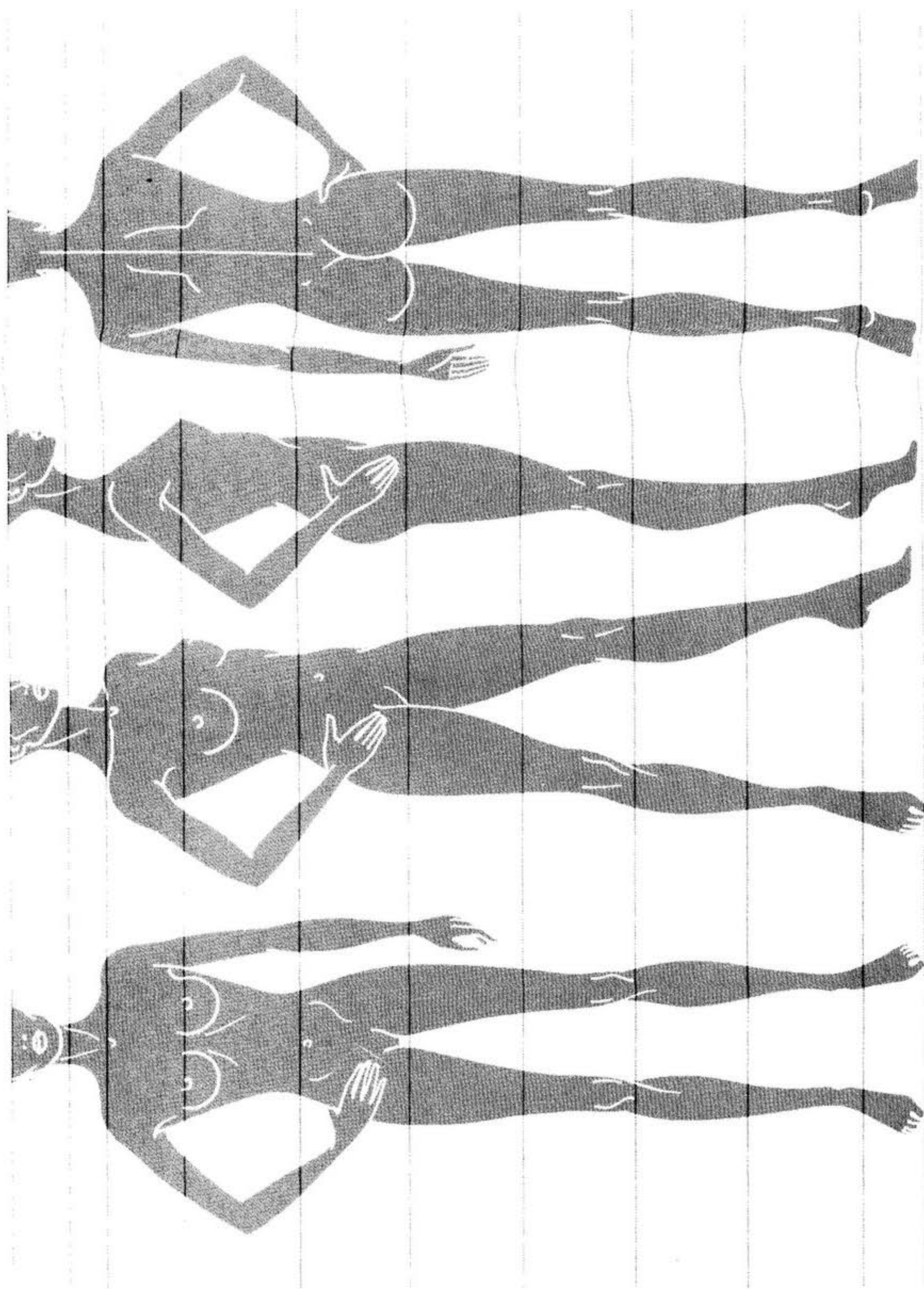
TAGLI E PINCE BASICHE DEL BUSTO



Questo grafico è molto utile per visualizzare il capo in ogni angolazione e dettaglio sia di linea sia di rifiniture.

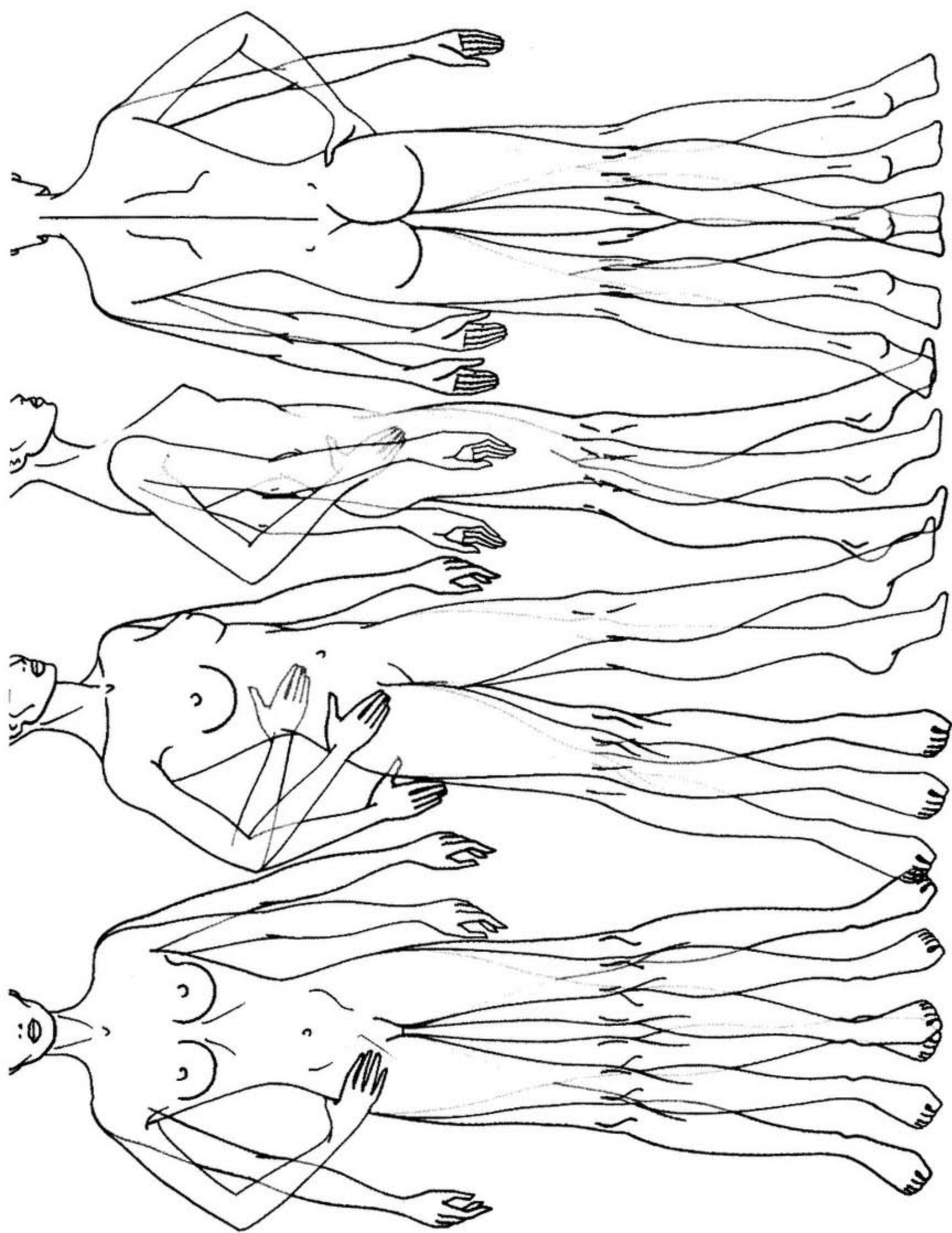


SCHEDA BASE DEL MANICHINO



Manichino disegnato nelle pose di base, utile per indossare qualsia-

si indumento visualizzato in ogni dettaglio e particolare di rifinitura.



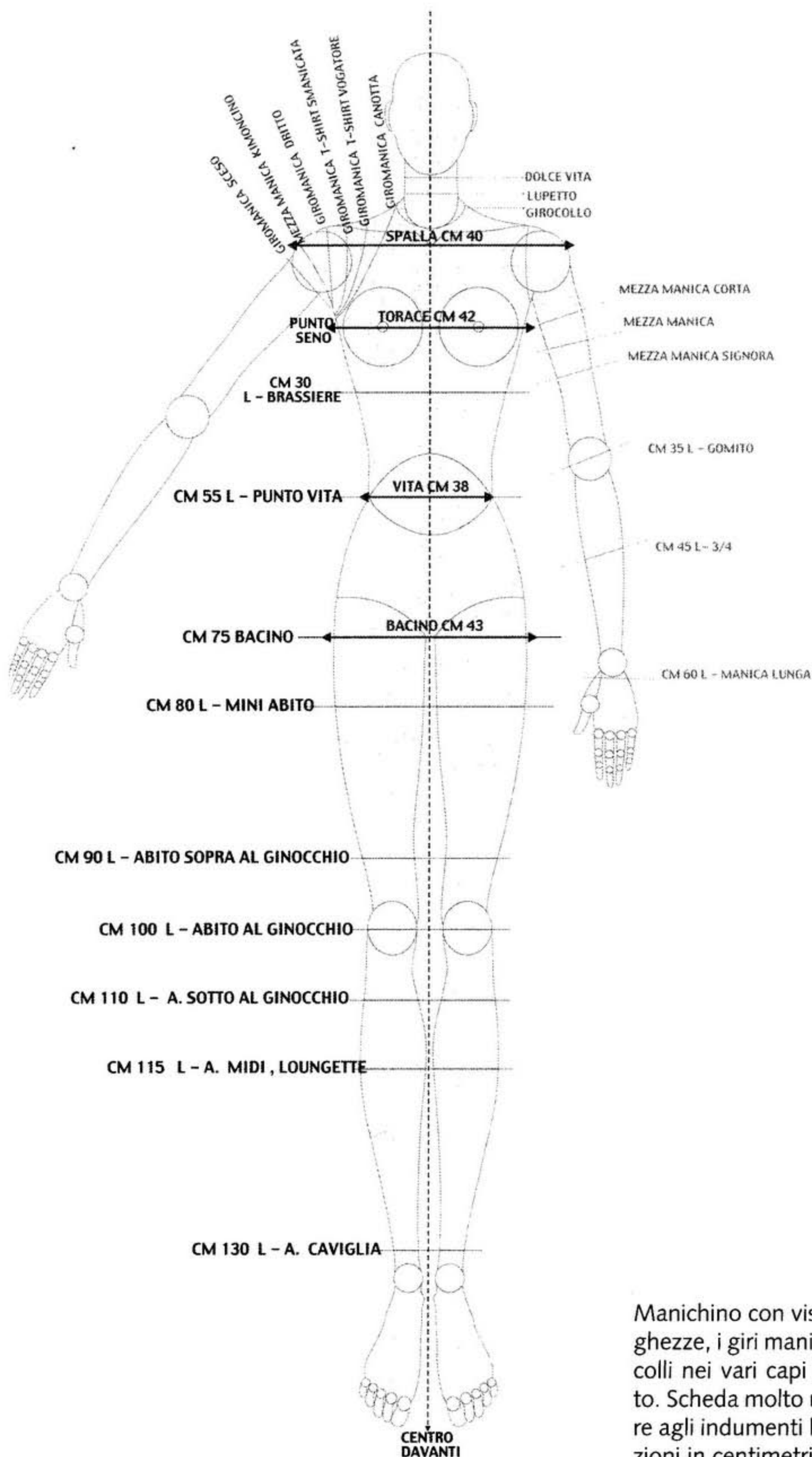
Il grafico con la sagoma umana riprende le pose di base, lo spostamento degli arti inferiori e superiori

può meglio visualizzare il volume del pantalone o gonna, del capospalla o camicia. Le braccia scosta-

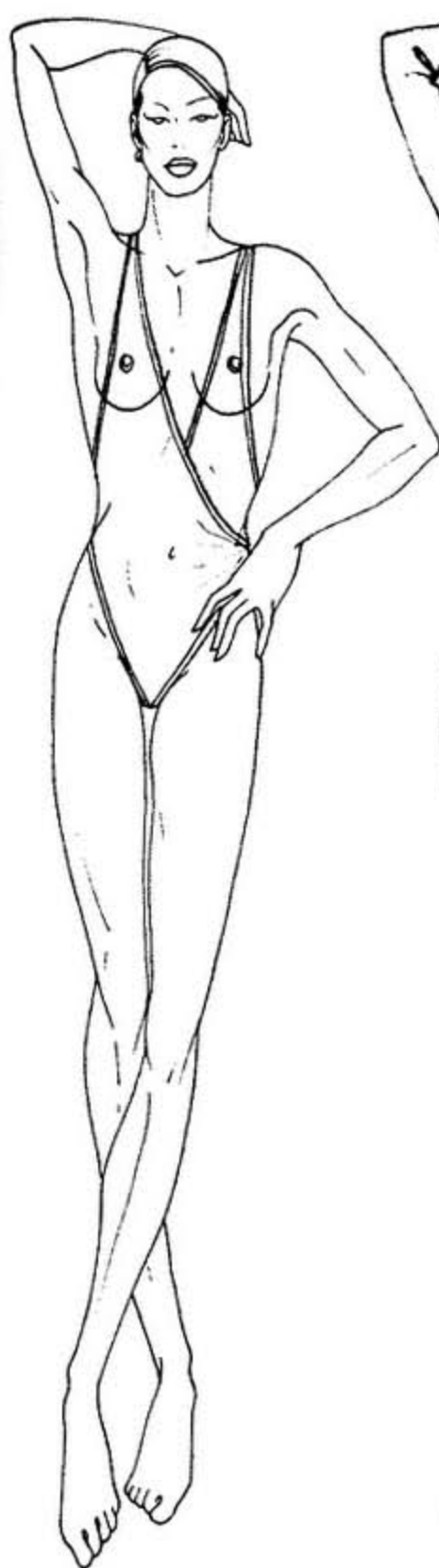
te dal corpo consentono un'adeguata lettura del giro ascellare e le diverse ampiezze delle maniche.

TAGLIA 42

RIFERIMENTI PER LUNGHEZZE E MISURE BASE SU SILHOUETTE STILIZZATA



Manichino con visualizzate le lunghezze, i giri manica e l'altezza dei colli nei vari capi di abbigliamento. Scheda molto utile per conferire agli indumenti le giuste proporzioni in centimetri di lunghezza.



Costume elasticizzato, vestibilità ridotta.



Top - gonna aderente, vestibilità minima.



Ampia maglia di felpa con gonna morbida, vestibilità maggiore.



La vestibilità

La vestibilità è il rapporto che intercorre tra la lunghezza e l'ampiezza del capo, è lo spazio di movimento che esiste tra il tessuto e il corpo. Tecnicamente si esprime in centimetri da aggiungere nei punti in cui il modello si avvicina o si allontana dalla massa corporea. I gradi

di vestibilità sono espressi in tabelle specifiche che, a seconda del tipo di tessuto e linea, danno maggiore o minore ampiezza all'abito da realizzare. Più un tessuto è elasticizzato minori saranno i gradi di vestibilità applicati, al contrario in un tessuto non elastico verranno aggiunti maggiori valori.



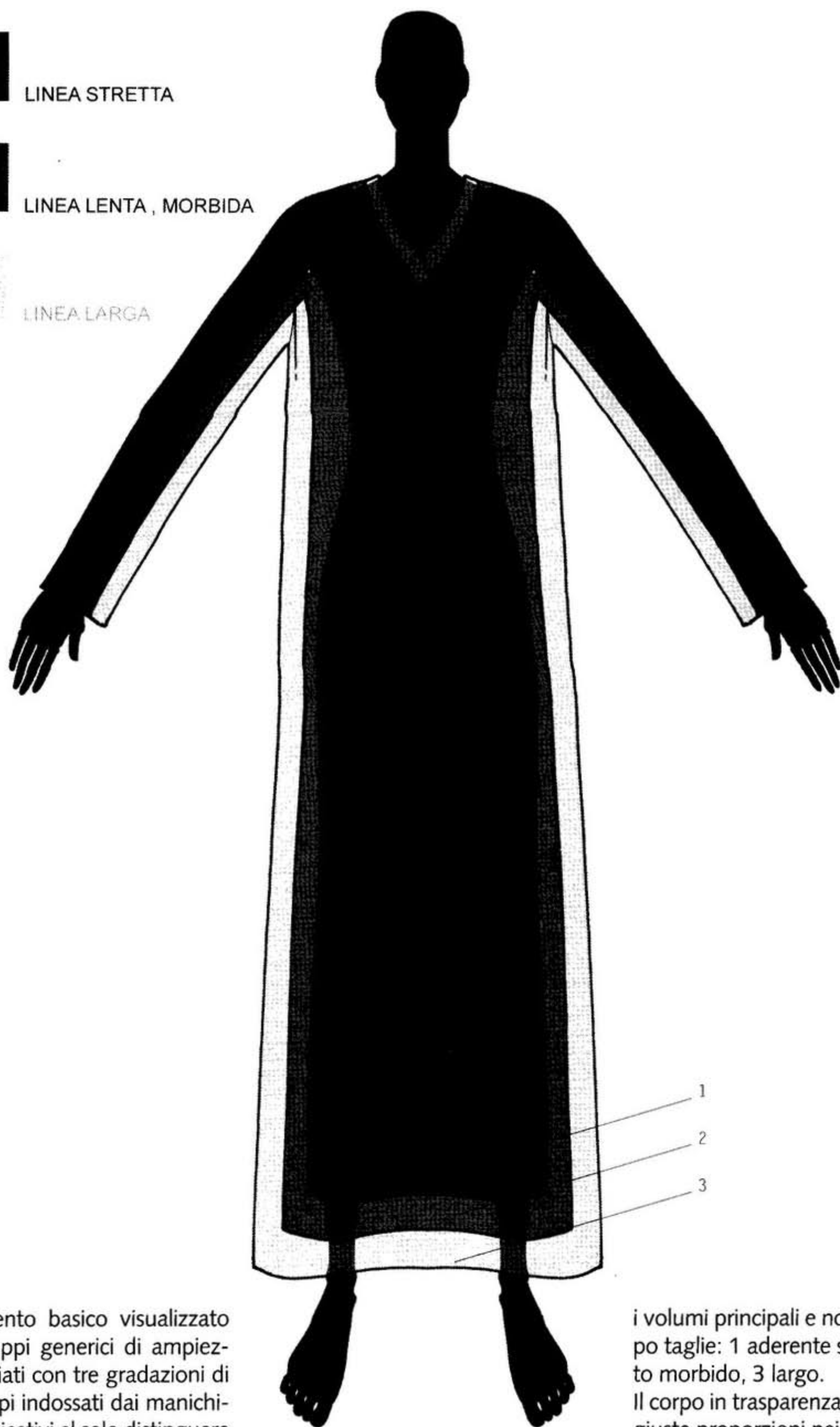
LINEA STRETTA



LINEA LENTA, MORBIDA

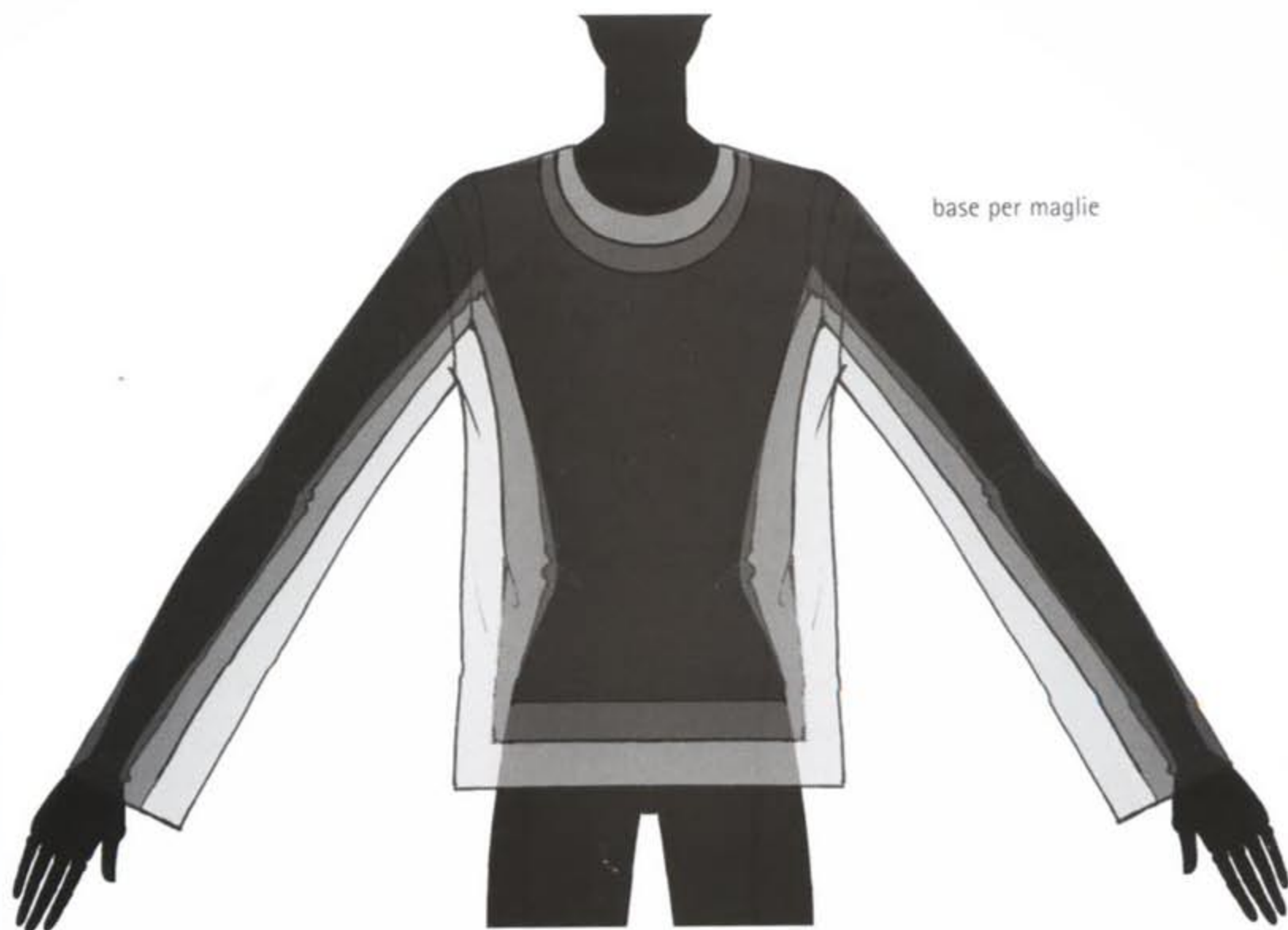


LINEA LARGA

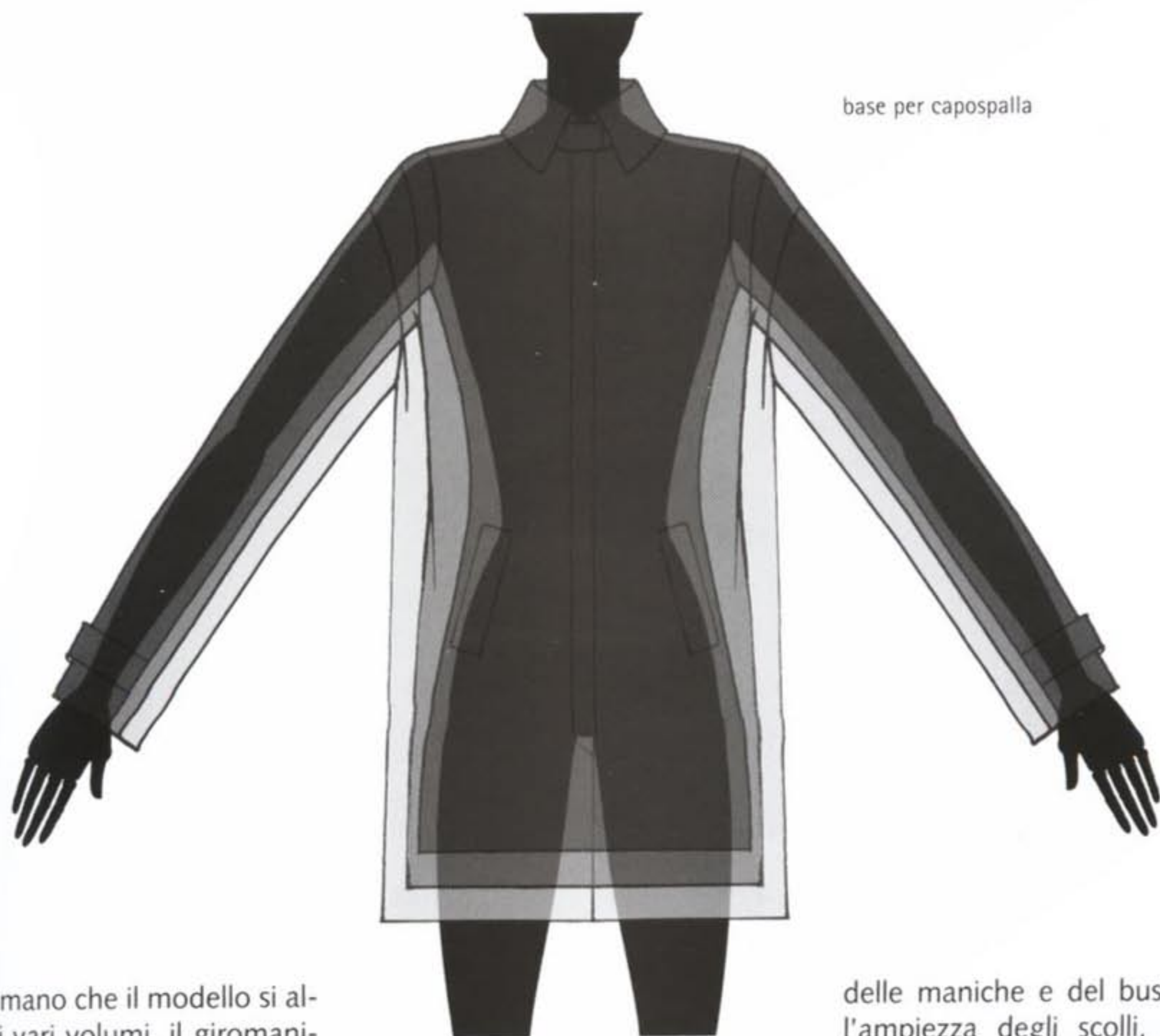


Abbigliamento basico visualizzato in tre sviluppi generici di ampiezza evidenziati con tre gradazioni di grigio. I capi indossati dai manichini sono indicativi al solo distinguere

i volumi principali e non allo sviluppo taglie: 1 aderente stretto, 2 lento morbido, 3 largo. Il corpo in trasparenza fa risaltare le giuste proporzioni nei vari volumi.



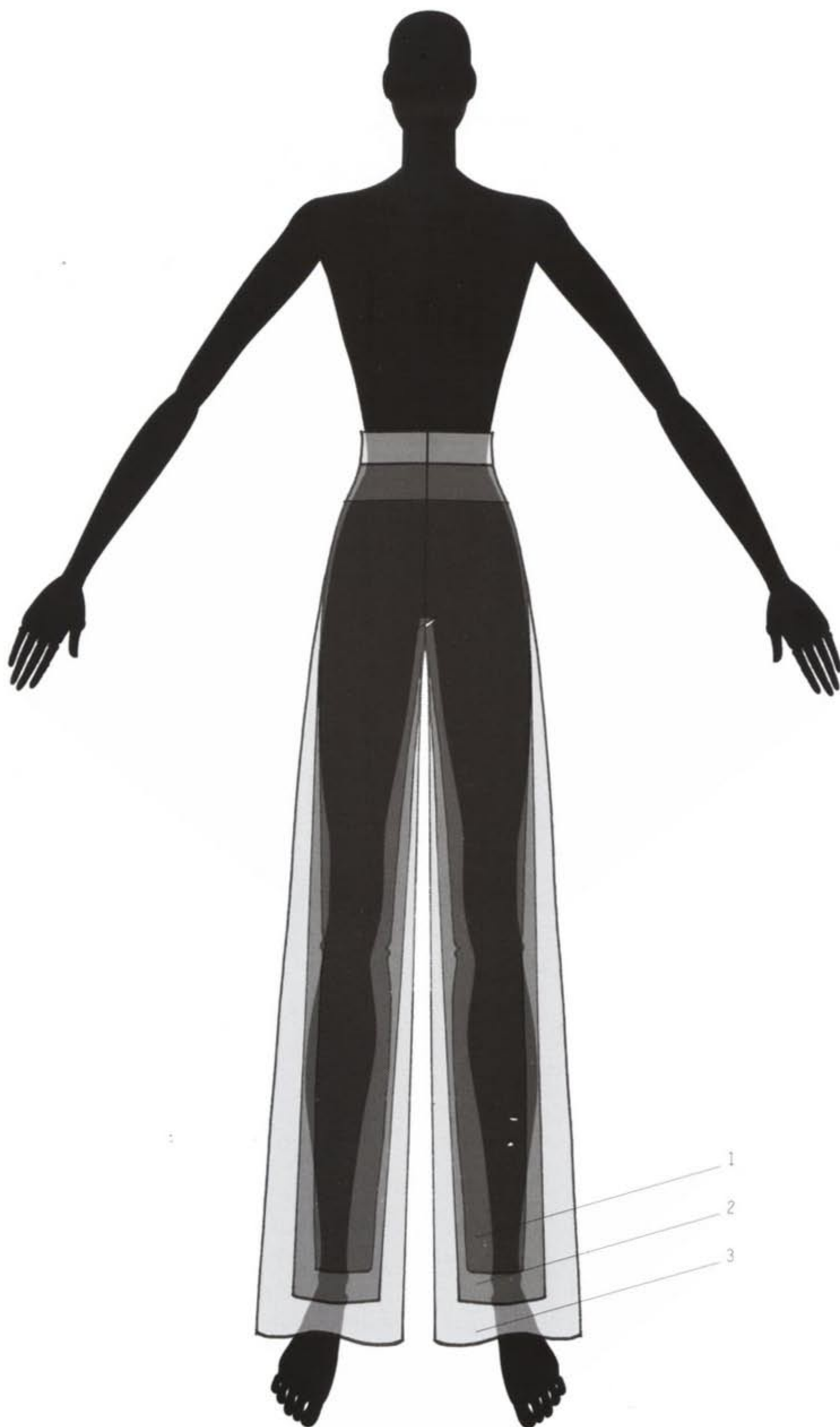
base per maglie



base per capospalla

Mano a mano che il modello si allarga nei vari volumi, il giromanica scende gradualmente sia sulla spalla sia nel giro ascellare scostandosi dal corpo. La lunghezza

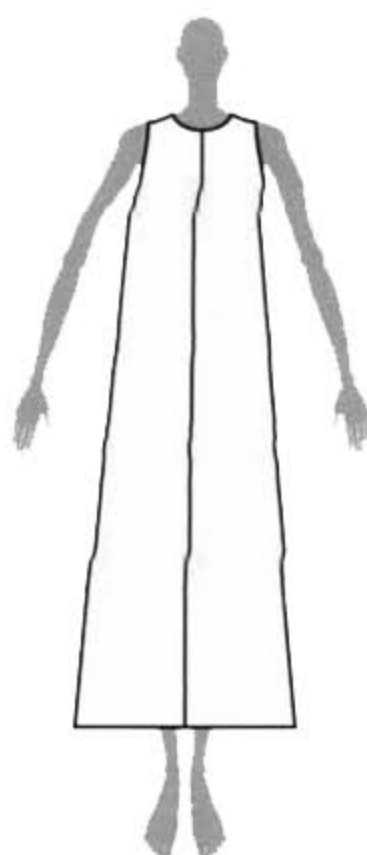
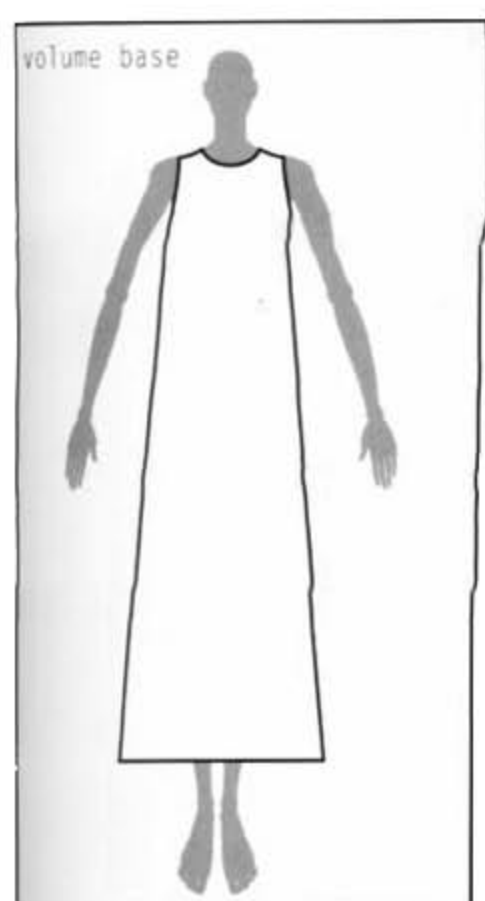
delle maniche e del busto come l'ampiezza degli scollari, possono essere modificati individualmente secondo il gusto personale e il modello che si vuole disegnare.



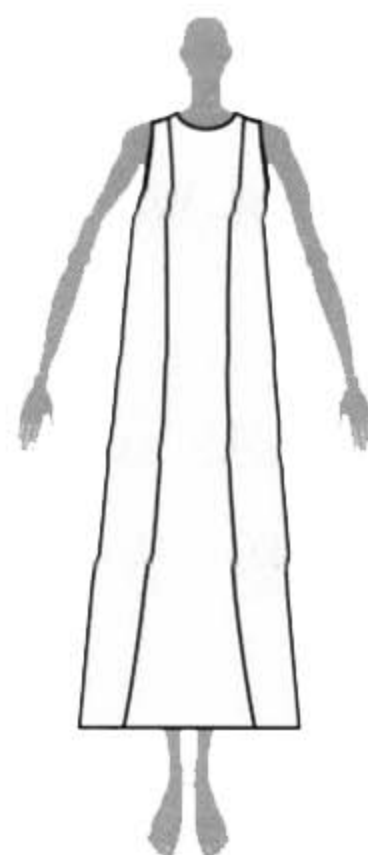
Questo grafico evidenzia tre ampiezze generiche del pantalone: 1 a sigaretta, 2 a tubo, 3 svasata. Anche in questo caso la lunghezza del modello, l'altezza del-

la vita e ampiezze maggiori nelle gambe, sono variabili soggettivamente a seconda del tipo di abbigliamento proposto.

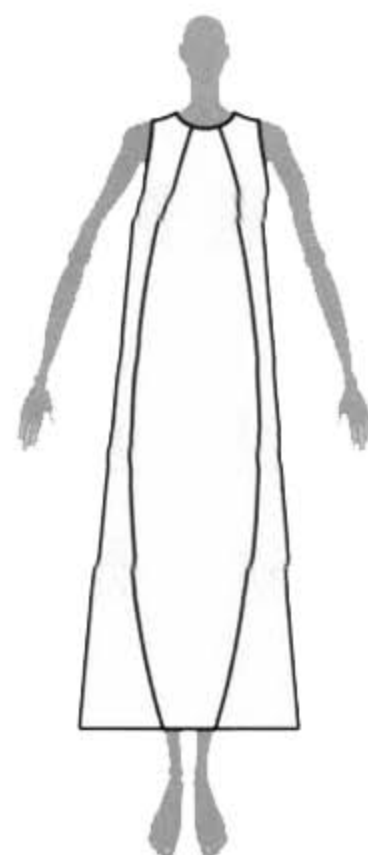
COME I TAGLI INFLUENZANO LA LINEA NELL'ABBIGLIAMENTO



restringe

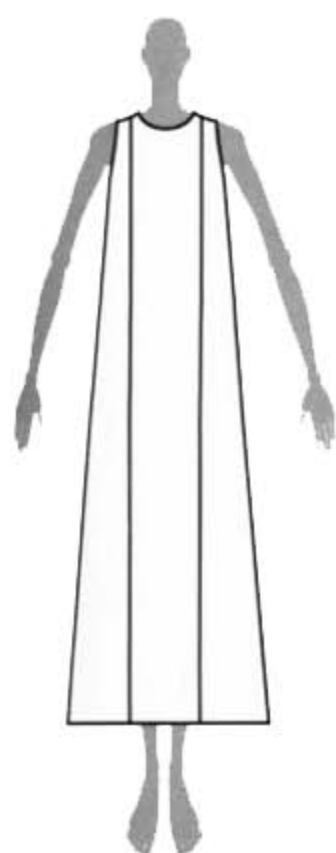


allunga e restringe

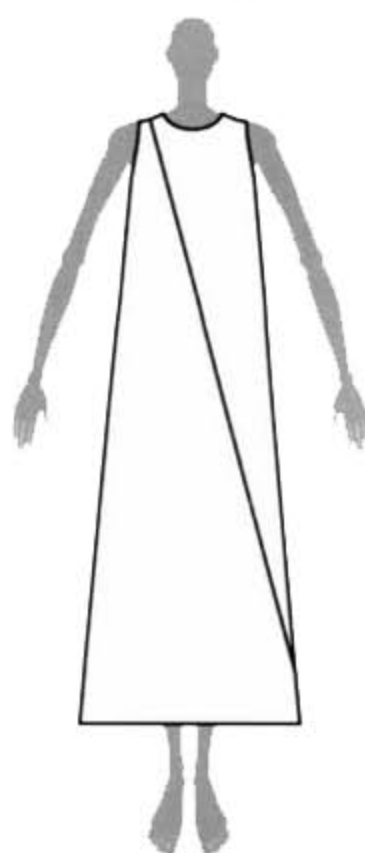


allarga e intozza

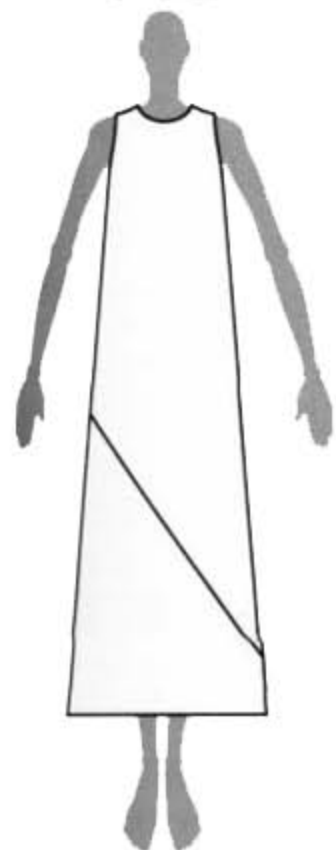
I grafici mostrano come una stessa base sia influenzata esteticamente da tagli posti in vario modo sul modello. A seconda dei tagli apportati, il vestito può snellire, intozzare, accorciare come allungare. È utile applicare queste norme nel caso di particolari morfologie fisiche o per esigenze stilistiche di linea. Oltre che dai tagli, il volume è influenzato dalle cuciture, dal colore del tessuto, dalla sua qualità, dall'abbinamento di stili e dal tipo di finiture utilizzate come frappe, balze, pieghe, colli più o meno larghi, maniche fantasia, etc.



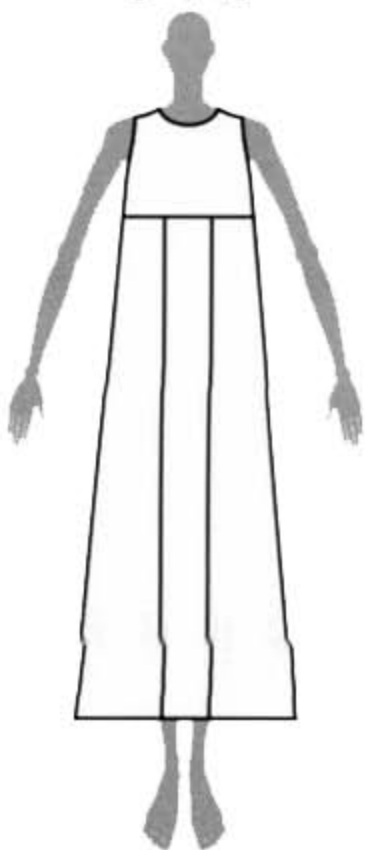
allunga



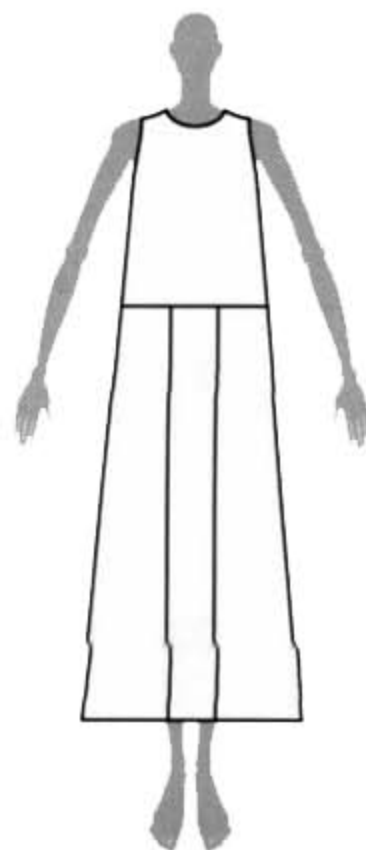
allunga



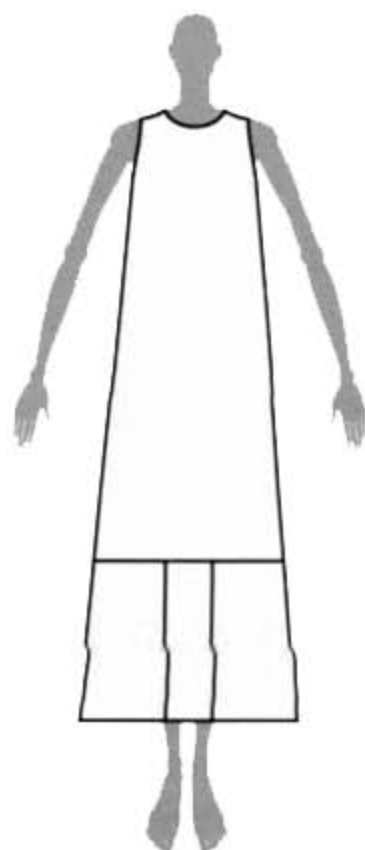
abbassa e intozza



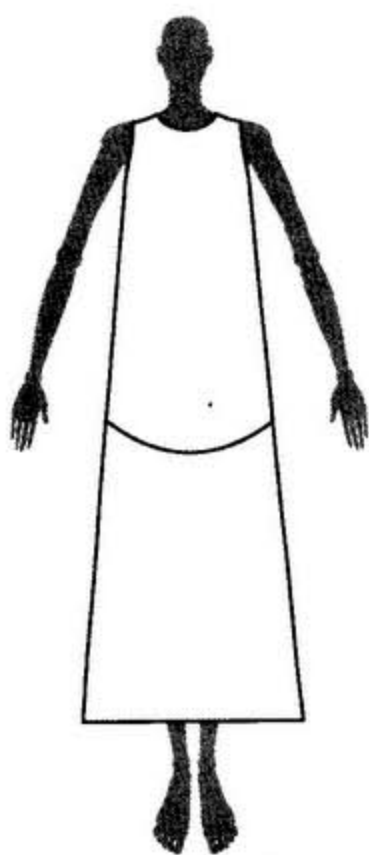
slancia



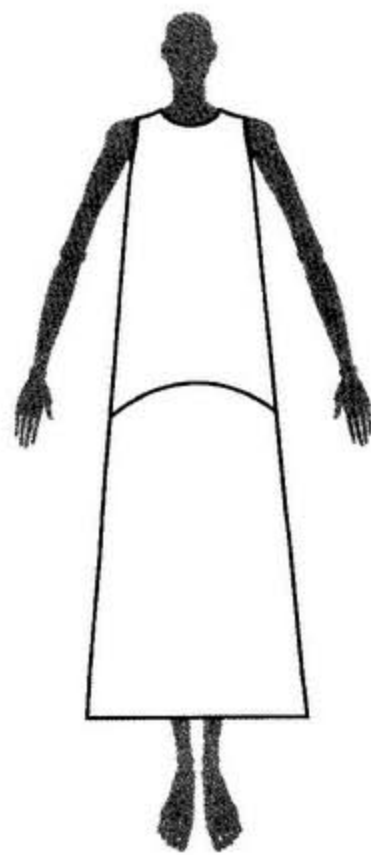
allarga



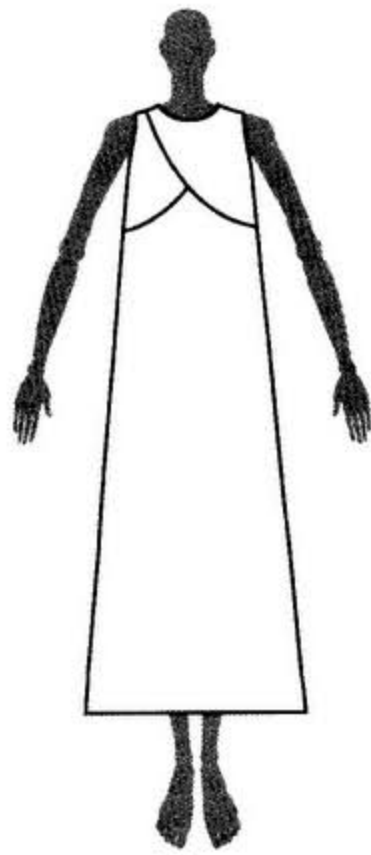
addolcisce



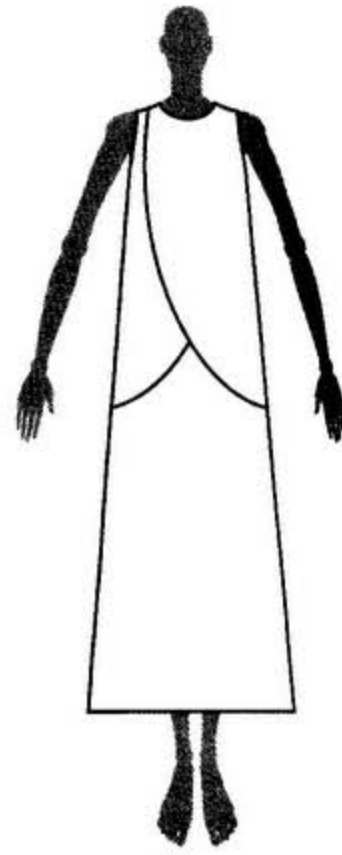
abbassa e allarga



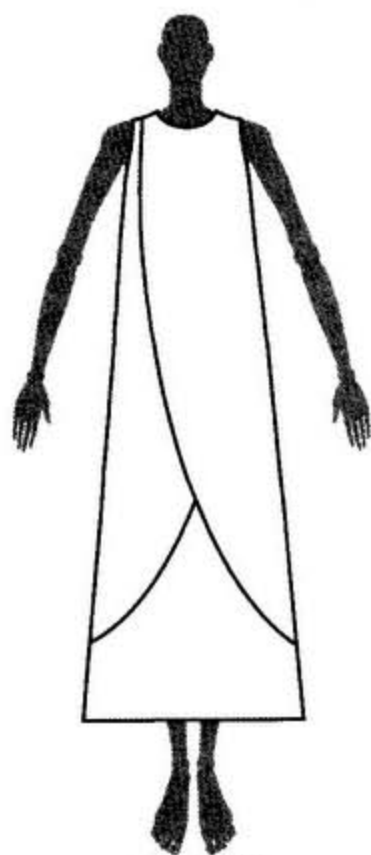
allunga e restringe



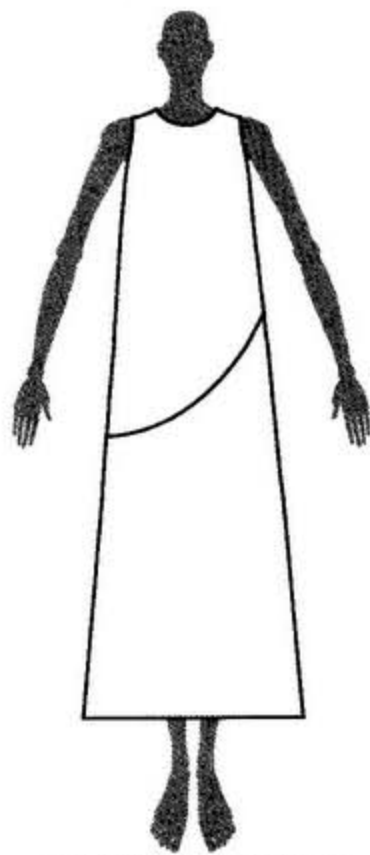
allunga



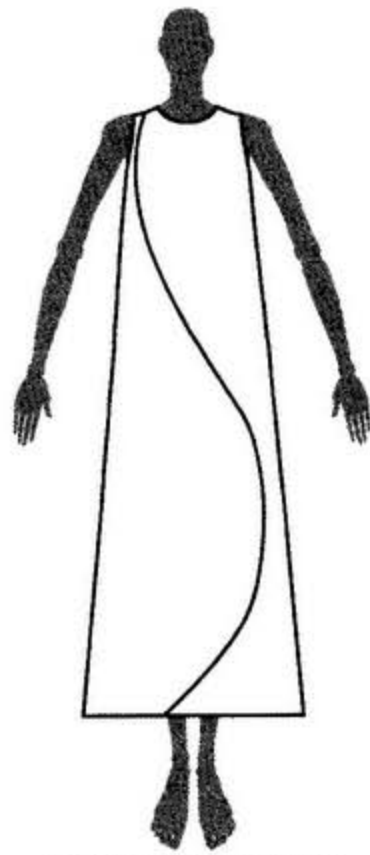
allarga



accorcia



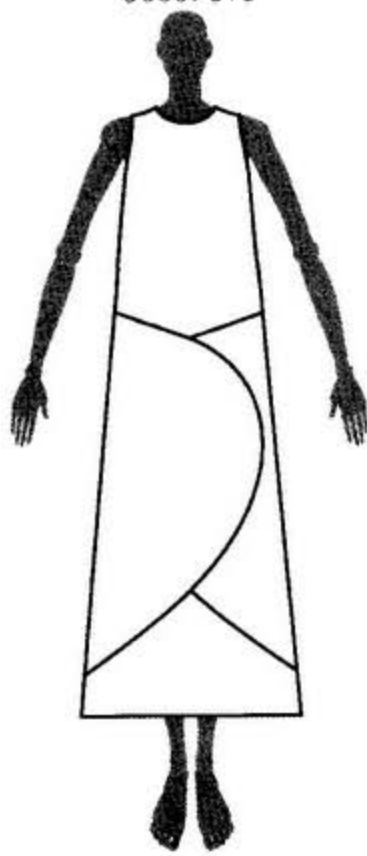
allarga e accorcia



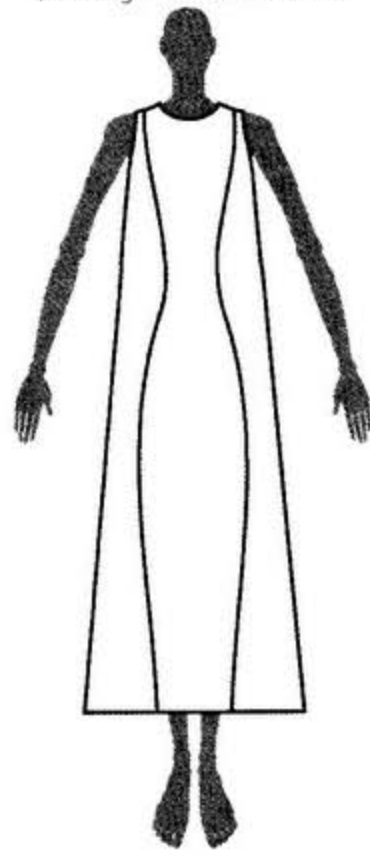
allarga e accorcia



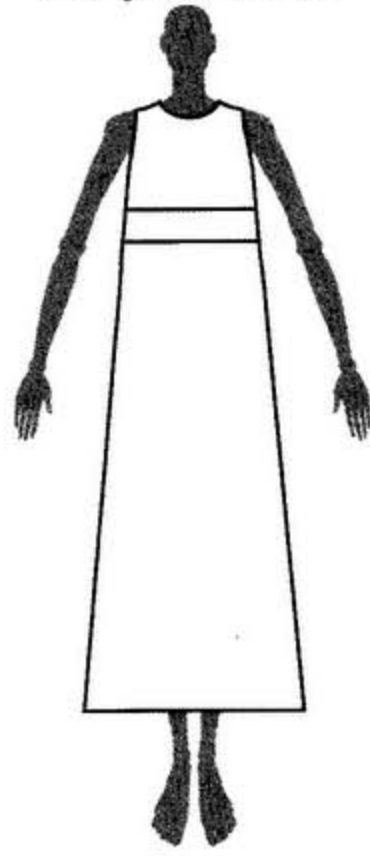
snellisce



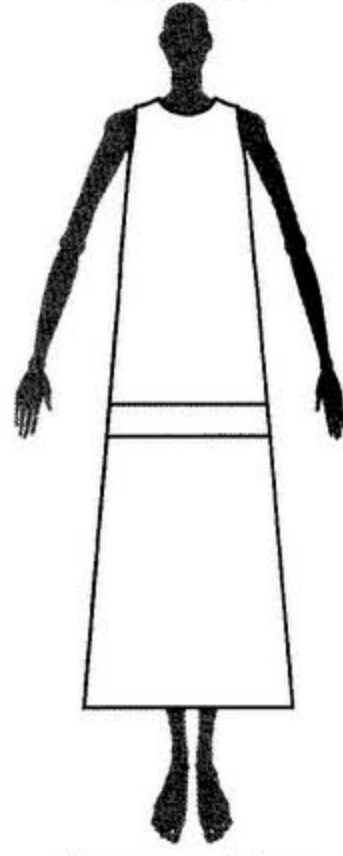
allarga



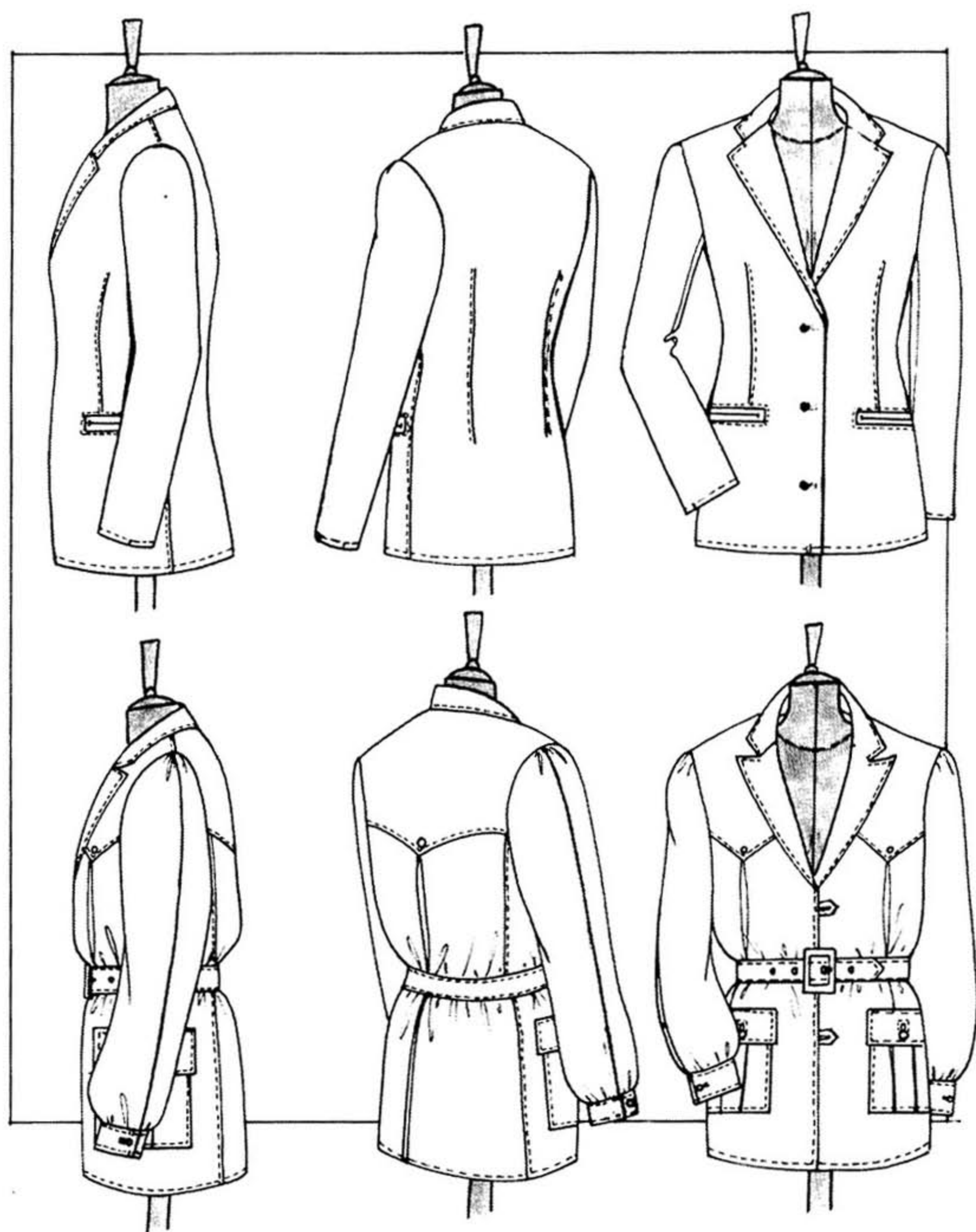
snellisce



allunga



abbassa e intozza

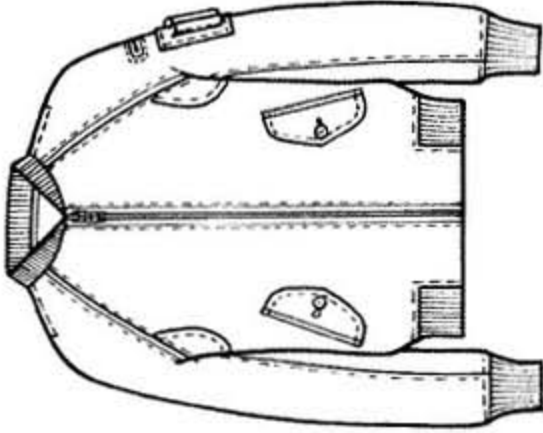
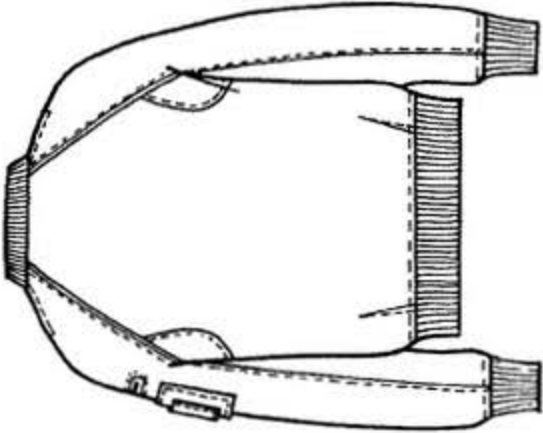


Il disegno in piano, piatto o esplicativo è un particolare tipo di raffigurazione grafica a base geometrizzata che mostra l'abito ideato come fosse appoggiato su di una superficie piana o appeso ad una gruccia. Nel disegno esplicativo le pieghe di movimento sono annullate o ridotte all'essenziale mirando unicamente a evidenziare il vo-

lume, la linea ed i particolari, anche interni nel caso di originali fodere e rifiniture. Questo tipo di disegno è molto utile sia allo stilista che deve focalizzare ogni dettaglio dell'abito, sia per la verifica in laboratorio dove la modellista deve "leggere" e realizzare con la massima fedeltà ciò che lo stilista ha creato. Il disegno piatto funge da *trait d'union*

tra il bozzetto e il capo finito e molti creativi lo usano preferendolo spesso al disegno con il figurino. I grafici mostrano una giacca classica e una safari jacket o sahariana visualizzate nelle prospettive fondamentali. Notate la cura dei particolari e la perfezione del disegno eseguito linearmente con un pennarello 03.

SCHEDA DI PRODUZIONE

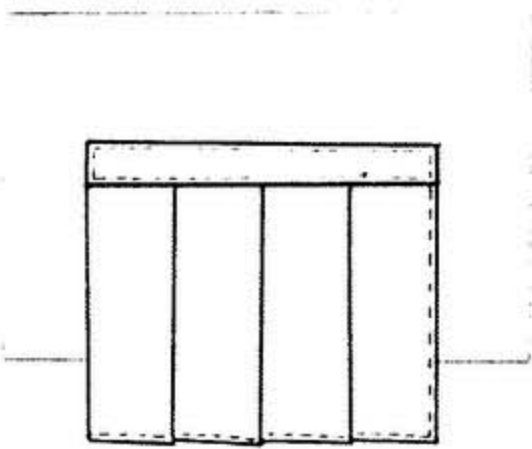
LINEA/COLLEZIONE	STAGIONE	UFFICIO	COD. SCHEDA	DATA
COD. ARTICOLO				
DESCRIZIONE MODELLO				
COD. MATERIALE				
COLORE MATERIALE				
COMPOSIZIONE				
TIPOLOGIA FILO				
COL. FILO				
RICAMO				
STAMPA				
<div><div></div><div></div></div>				
<input type="checkbox"/> CAPOSPALLA <input type="checkbox"/> ABITO <input type="checkbox"/> CAMICIA <input type="checkbox"/> CORPETTO				
LARGHEZZA SPALLE				
CIRCONFERENZA PETTO				
CIRCONFERENZA BACINO				
LUNGHEZZA TOTALE				
LARGHEZZA FONDO				
TIPOLOGIA MANICA				
LUNGHEZZA MANICA				
LARGHEZZA MANICA				
ALTEZZA POLSI				
SCOLLO				
PROFONDITA' SCOLLO				
LARGHEZZA SCOLLO				
TIPOLOGIA COLLETTO				
ALTEZZA COLLETTO				
LUNOTTO				
ALTEZZA ORLO				
TIPOLOGIA ORLO				
TIPOLOGIA IMPUNTURE				
TASCHE				
FODERA				
ADESIVO				
SPALLINE				
<input type="checkbox"/> PANTALONE <input type="checkbox"/> GONIVA				
CIRCONFERENZA VITA				
CIRCONFERENZA BACINO				
LUNGHEZZA CAVALLLO				
LUNGHEZZA TOTALE				
LARGHEZZA FONDO				
FASCIONE				
ALTEZZA ORLO				
TIPOLOGIA ORLO				
TIPOLOGIA IMPUNTURE				
TASCHE				
FODERA				
ADESIVO				
BATTITACCO				

La scheda di produzione è un grafico utilizzato nelle industrie per definire in tutti gli aspetti tecnici un modello da confezionare. Quella che proponiamo è una scheda ipotetica, creata per la realizzazione di capi in tessuto a navetta, non adatta alla produzione di capi in maglia o jersey per le voci tecniche utiliz-

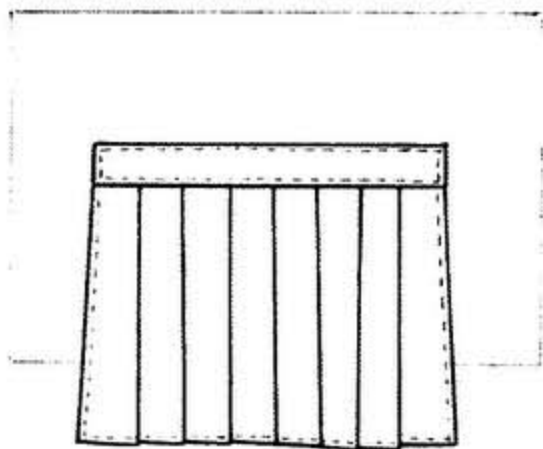
zate. La griglia geometrica invece è universale, utilizzabile per la descrizione di qualsiasi abito da realizzare. Il riquadro dove vedete disegnato il giubbotto è la zona destinata ai disegni esplicativi che dovranno essere chiari e leggibili in ogni dettaglio. A volte può essere necessario allegare alla scheda un ulterio-

re disegno, con l'ingrandimento di eventuali particolari più elaborati o nascosti. Ogni singola griglia viene costruita e compilata su misura e in base alle esigenze dell'azienda stessa. Completata la scheda nelle voci necessarie, la si passa in laboratorio per elaborare e verificare il campione prova.

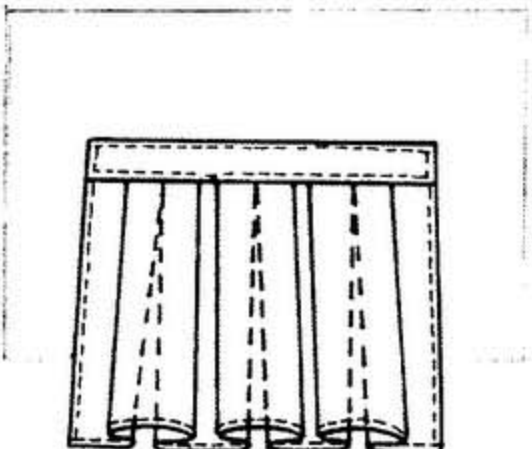
TIPOLOGIE DI PIEGHE



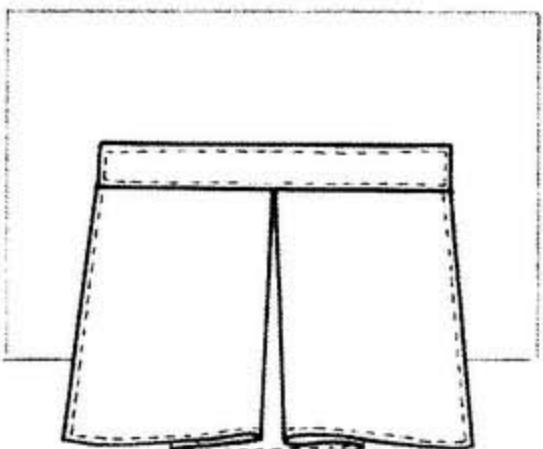
pieghe piatte



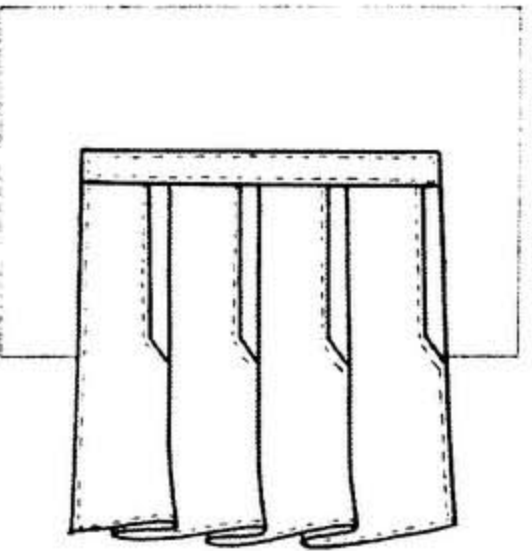
pieghe plissé



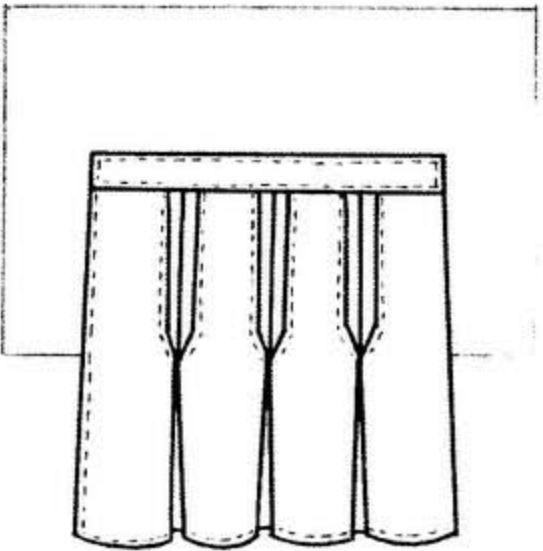
cannelli e pieghe a incontro



cannone e piega a incontro

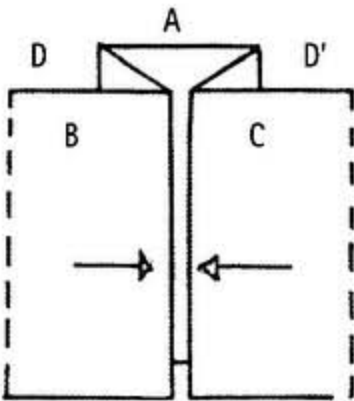
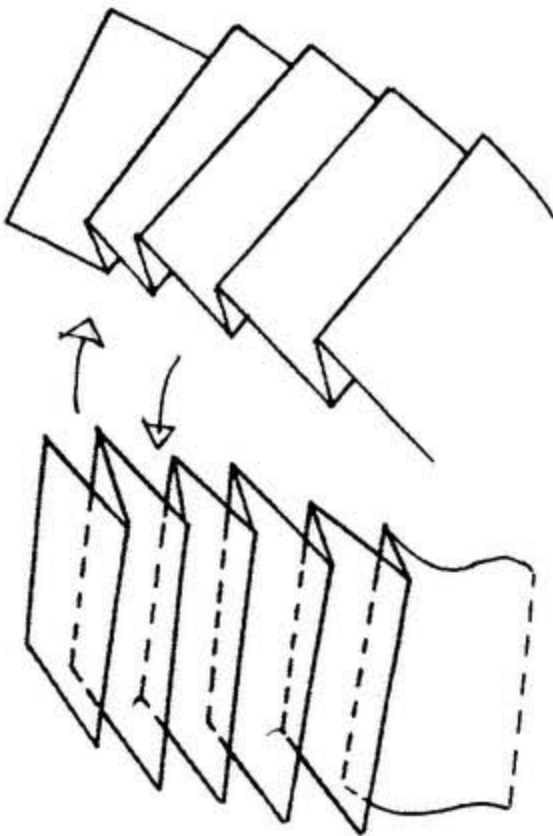


pieghe piatte

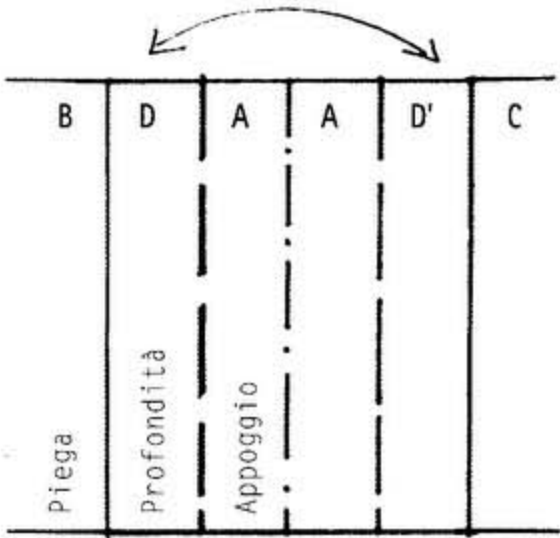


pieghe a incontro

movimento delle pieghe in prospettiva



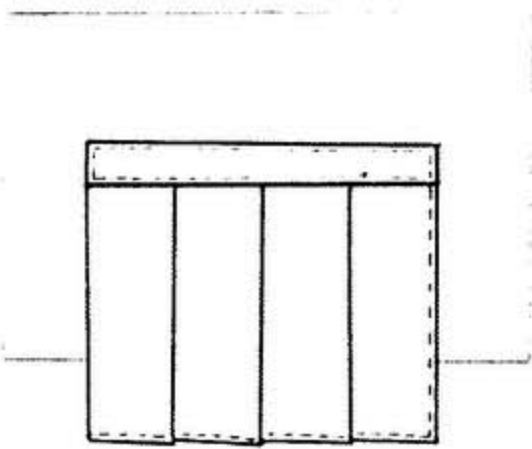
A - sfondo piega.
BC - Lembi di tessuto che piegati opposti creano una piega a incontro.
D - Profondità della piega.



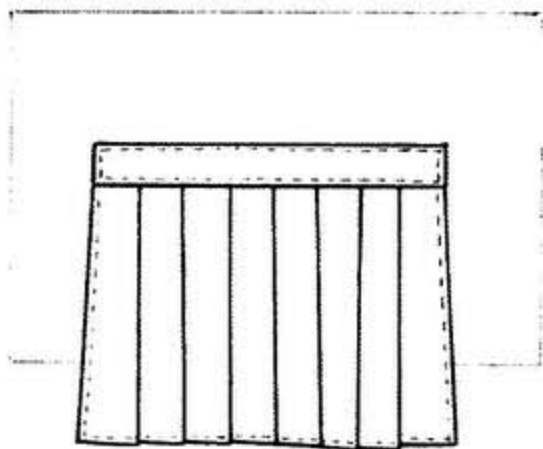
Le pieghe hanno la funzione di raccogliere il tessuto attorno al corpo in motivi geometrici modulari e vengono usate anche come elemento di rifinitura di un indumento. Sono formate da una linea di piegatura, da una di profondità e da una di appoggio (A-B-C-D). Vi sono varie tipologie di pieghe e, a seconda della loro applicazione, si possono ottenere degli

effetti gradevoli e variegati. Possono essere molto distanziate tra loro, plissettate, stirate o lasciate morbide, impunturate o con l'interno di un altro tessuto. possono anche seguire un ritmo diagonale od orizzontale con cuciture laterali. In ogni caso l'effetto migliore in sartoria è quello dato dalle pieghe prese in drittofilo, poiché seguono la cadenza del tessuto.

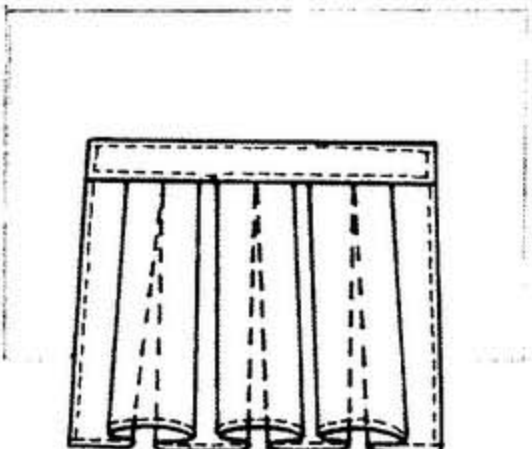
TIPOLOGIE DI PIEGHE



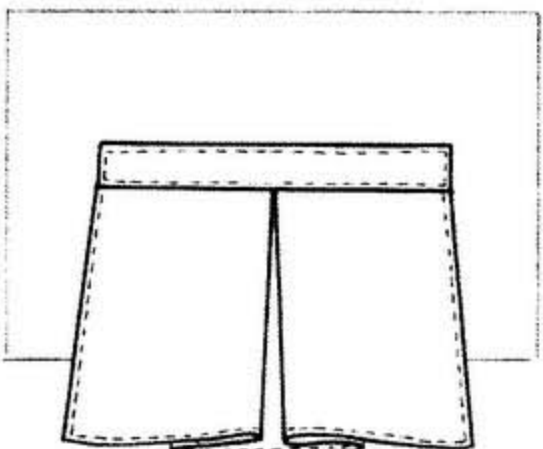
pieghe piatte



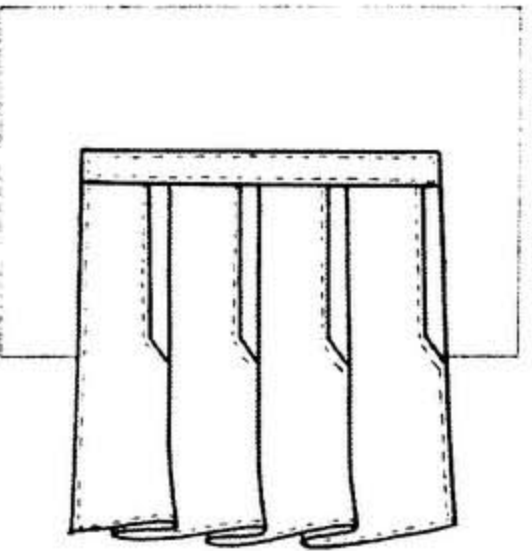
pieghe plissé



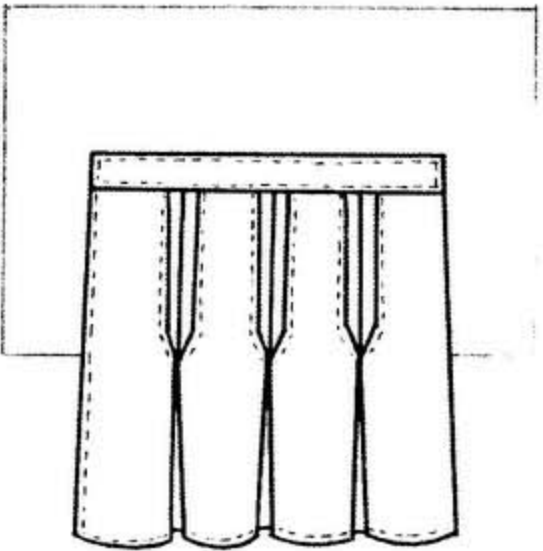
cannelli e pieghe a incontro



cannone e piega a incontro

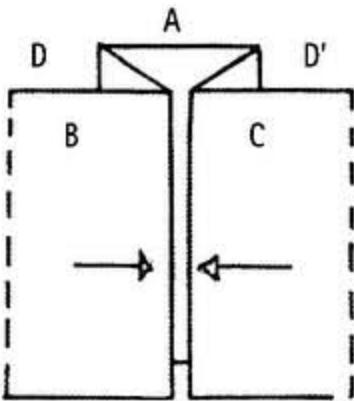
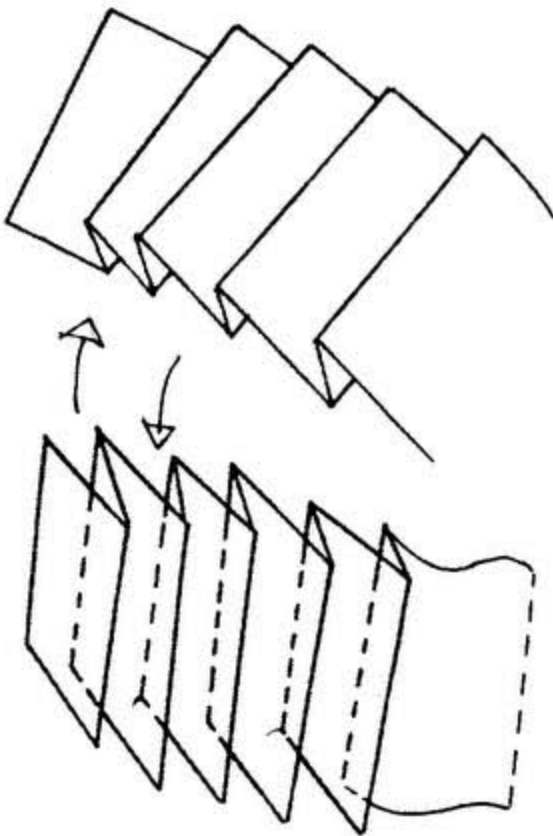


pieghe piatte

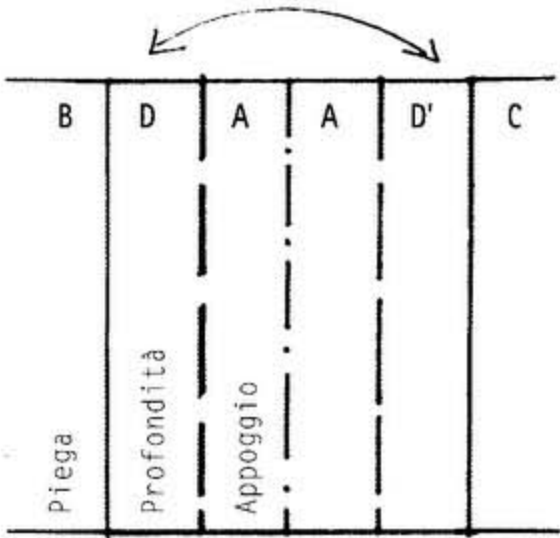


pieghe a incontro

movimento delle pieghe in prospettiva

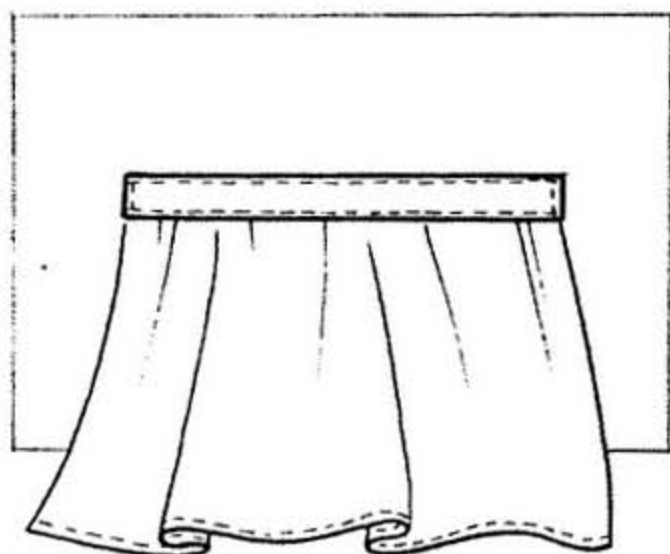


A - sfondo piega.
BC - Lembi di tessuto che piegati opposti creano una piega a incontro.
D - Profondità della piega.

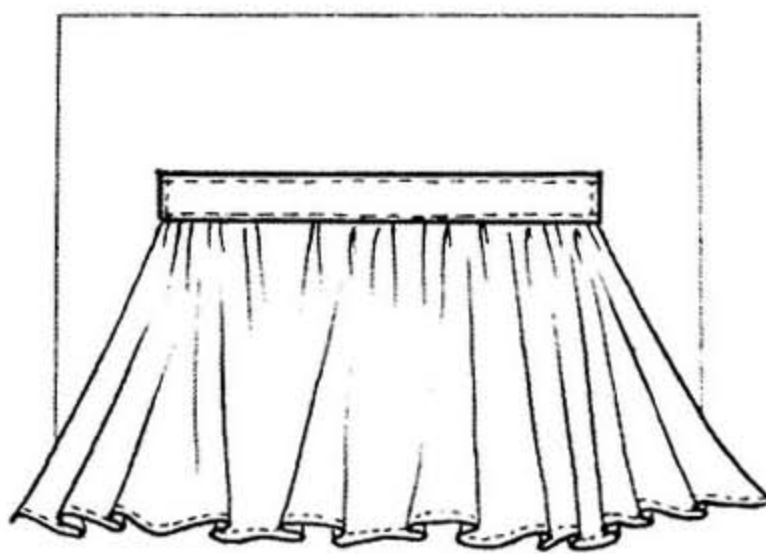


Le pieghe hanno la funzione di raccogliere il tessuto attorno al corpo in motivi geometrici modulari e vengono usate anche come elemento di rifinitura di un indumento. Sono formate da una linea di piegatura, da una di profondità e da una di appoggio (A-B-C-D). Vi sono varie tipologie di pieghe e, a seconda della loro applicazione, si possono ottenere degli

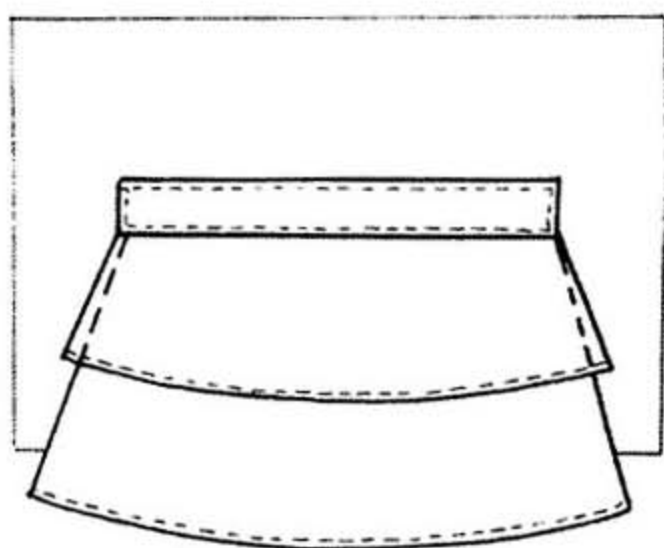
effetti gradevoli e variegati. Possono essere molto distanziate tra loro, plissettate, stirate o lasciate morbide, impunturate o con l'interno di un altro tessuto. possono anche seguire un ritmo diagonale od orizzontale con cuciture laterali. In ogni caso l'effetto migliore in sartoria è quello dato dalle pieghe prese in drittofilo, poiché seguono la cadenza del tessuto.



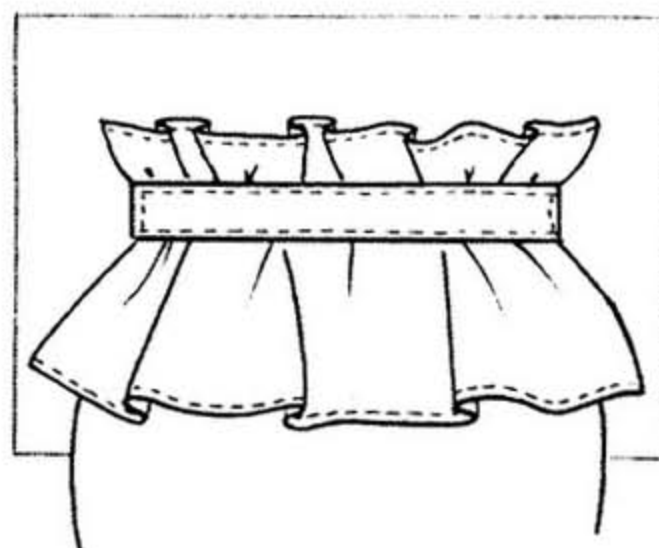
volant semplice



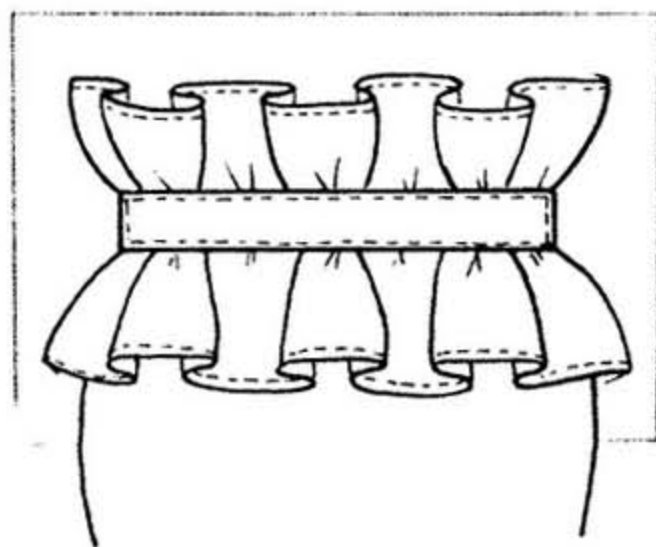
arricciatura



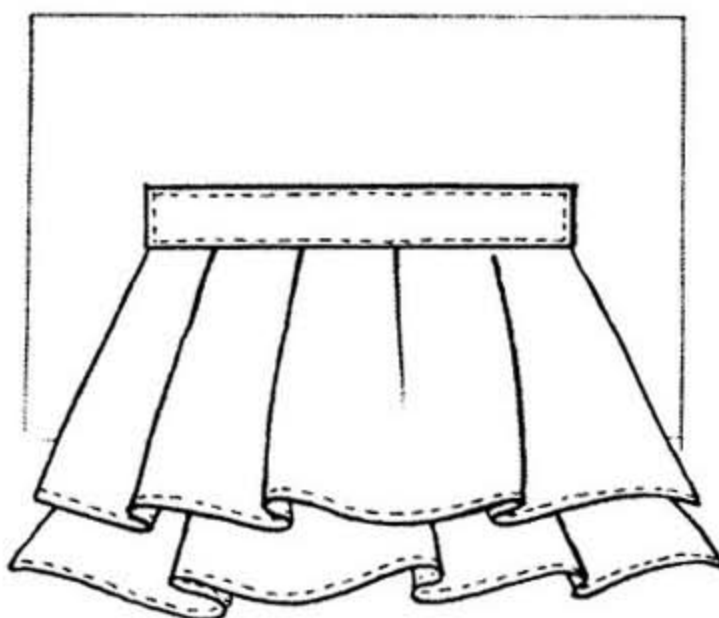
balza doppia



volant con cresta



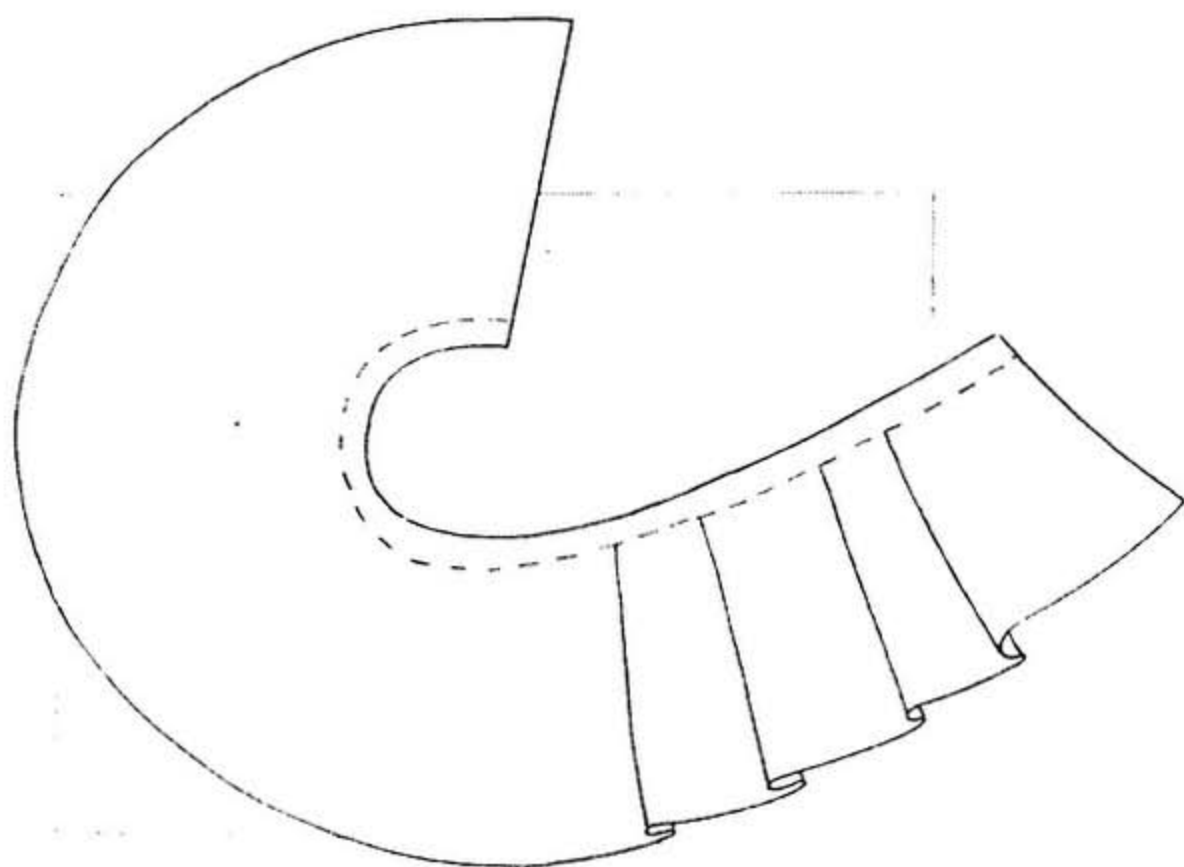
volant speculare con pieghe a cannoncino e fascia in vita



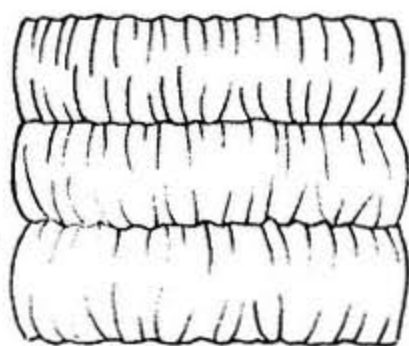
volant doppio

Le pieghe, come le balze e i volant hanno la funzione di raccogliere il tessuto in motivi decorativi confe-

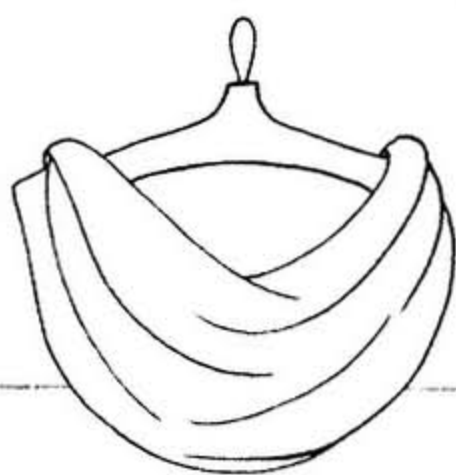
rendo più femminilità e addolcendo la linea. Sono motivi adatti a una moda romantica e sofisticata.



volant circolare



increspature



panneggio



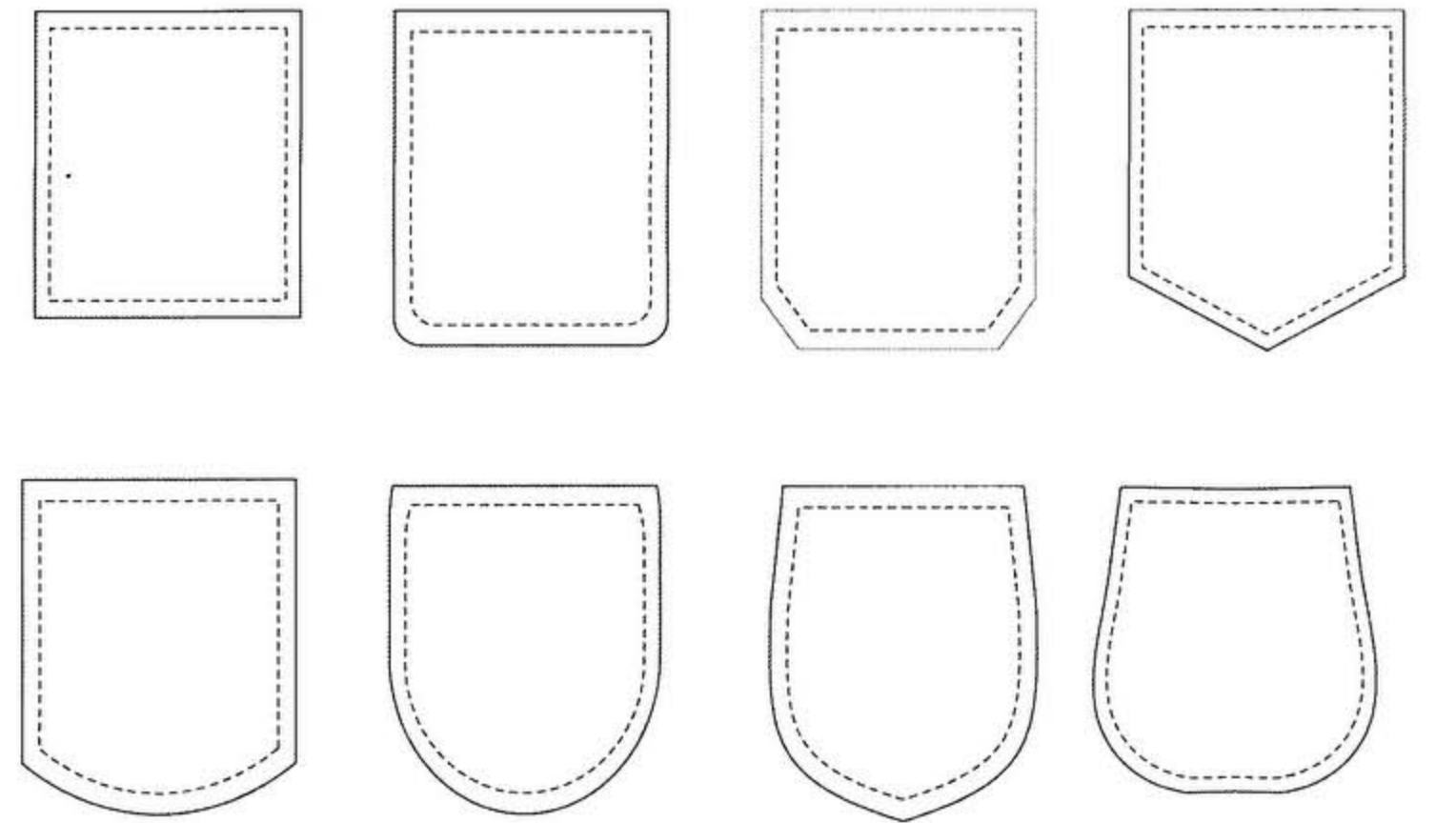
Il volant circolare è molto usato attorno al collo, nei polsi e nelle gonne. Sovrapposto con tessuti leggeri, rende il capo molto suggestivo e scenografico. Le increspature sottolineano la silhouette

in modo singolare e decorativo, tecnicamente sono piccole arricciature parallele tra loro; per la loro confezione è preferibile usare un tessuto sottile o elasticizzato. Il panneggio è la forma che as-

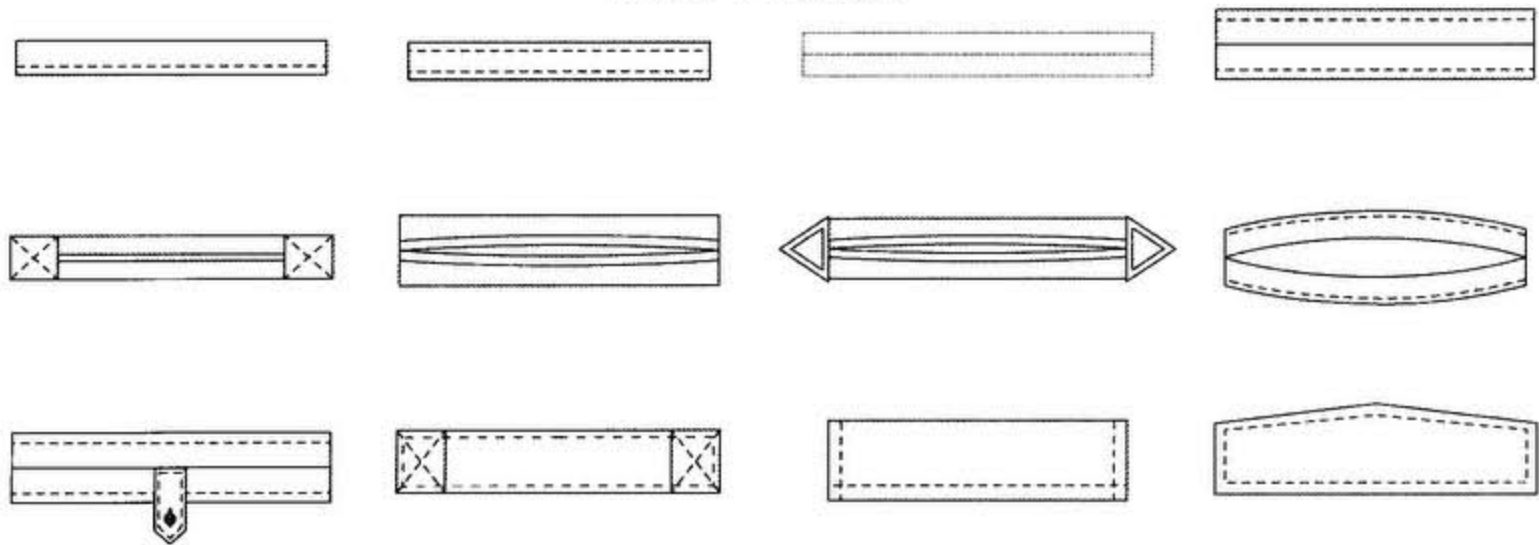
sume il tessuto ripreso ai lati e lasciato ricadere al centro. Per maggiori dettagli esecutivi rivedere il capitolo delle pieghe e delle forze cinetiche.

TASCHE

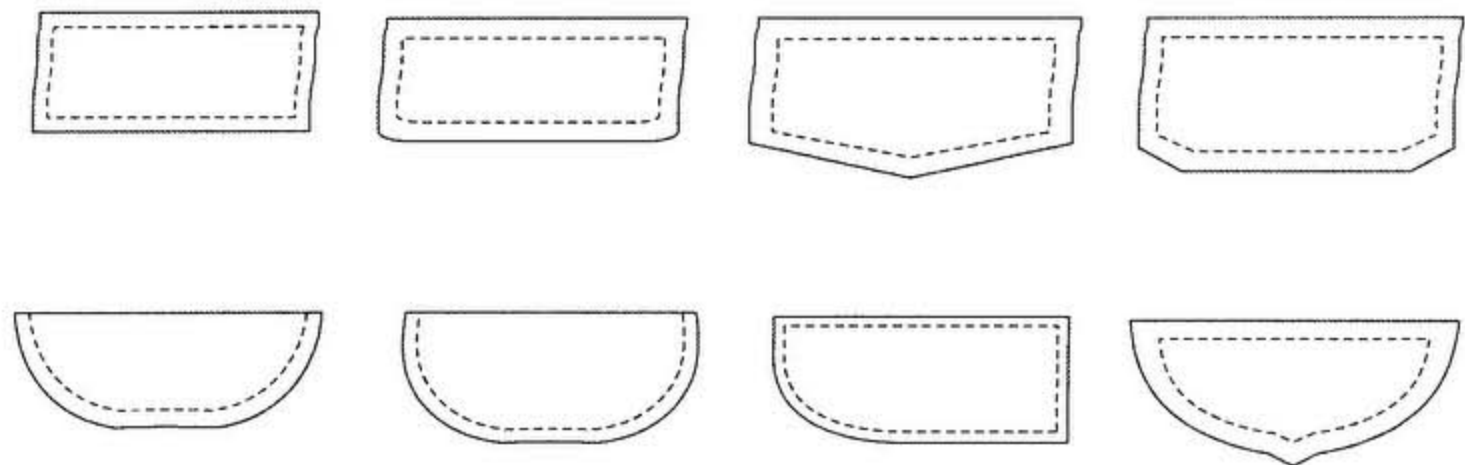
tasche a toppa



filetto e ristagna



patte

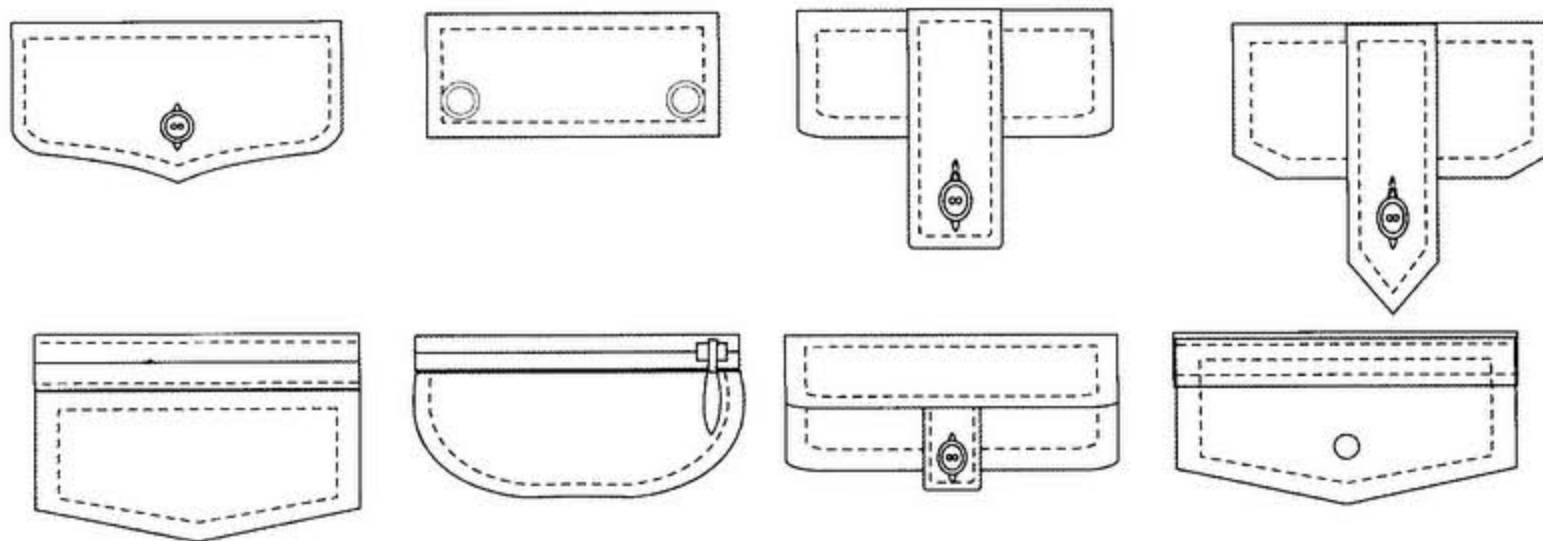


In questo capitolo sono visualizzati molti elementi di finitura sia di base sia di fantasia, ogni modello è descritto con la giusta ter-

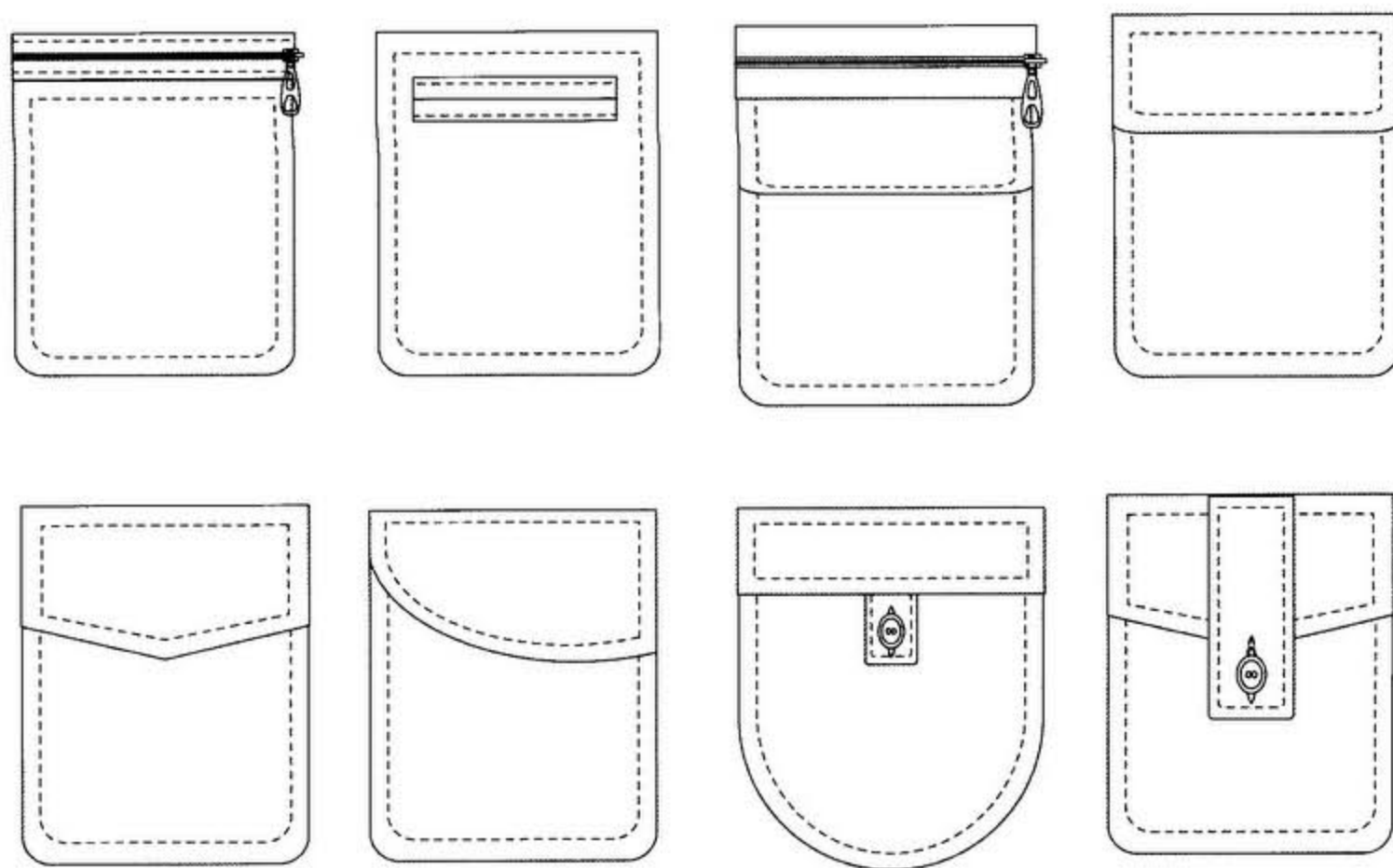
minologia tecnica, il disegno come sempre è pulito e perfetto nelle proporzioni. Prestate molta attenzione alla diversità di stile e al-

la caratteristica di ogni dettaglio poiché la moda è fatta anche e soprattutto di questo.

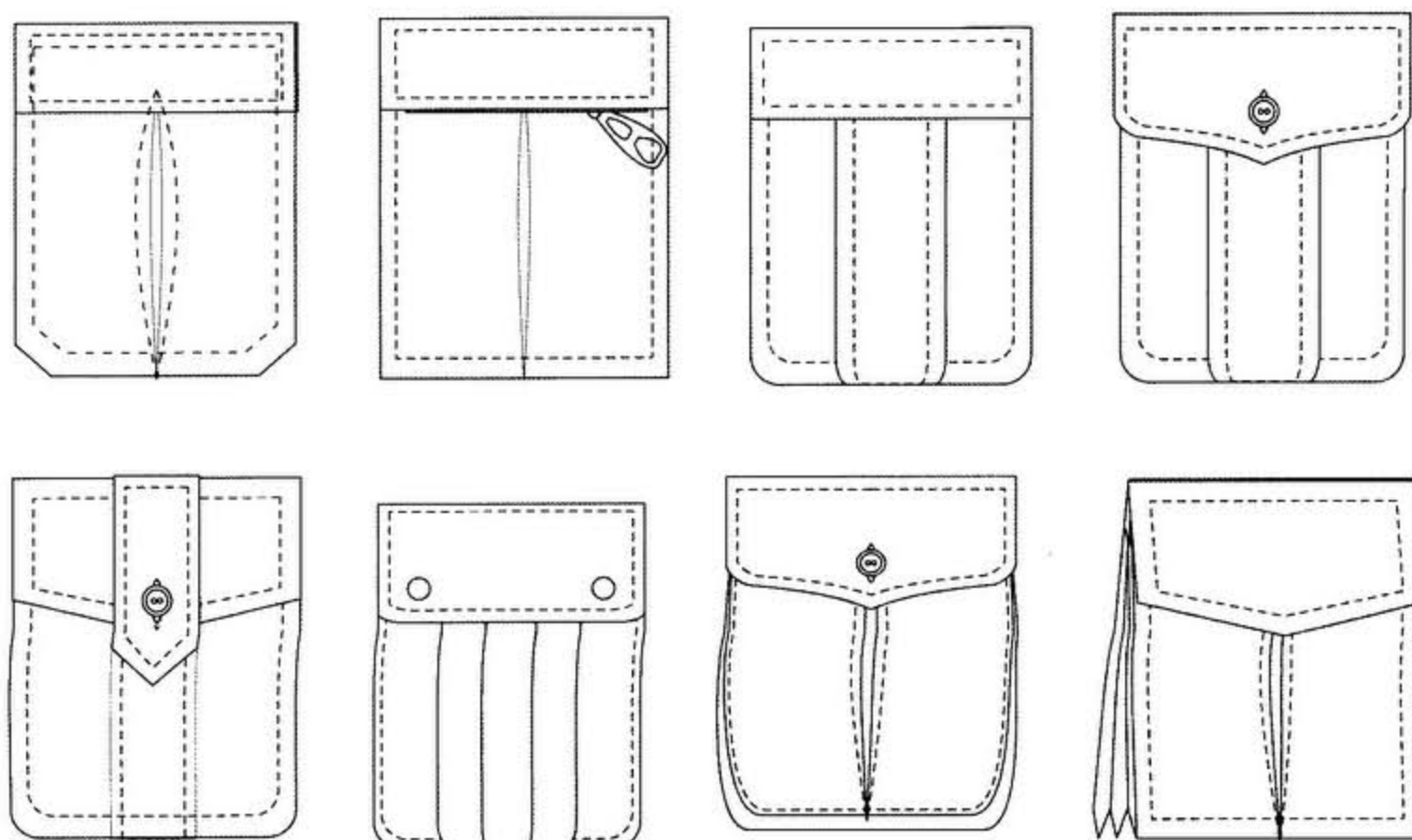
patte più zip e accessori



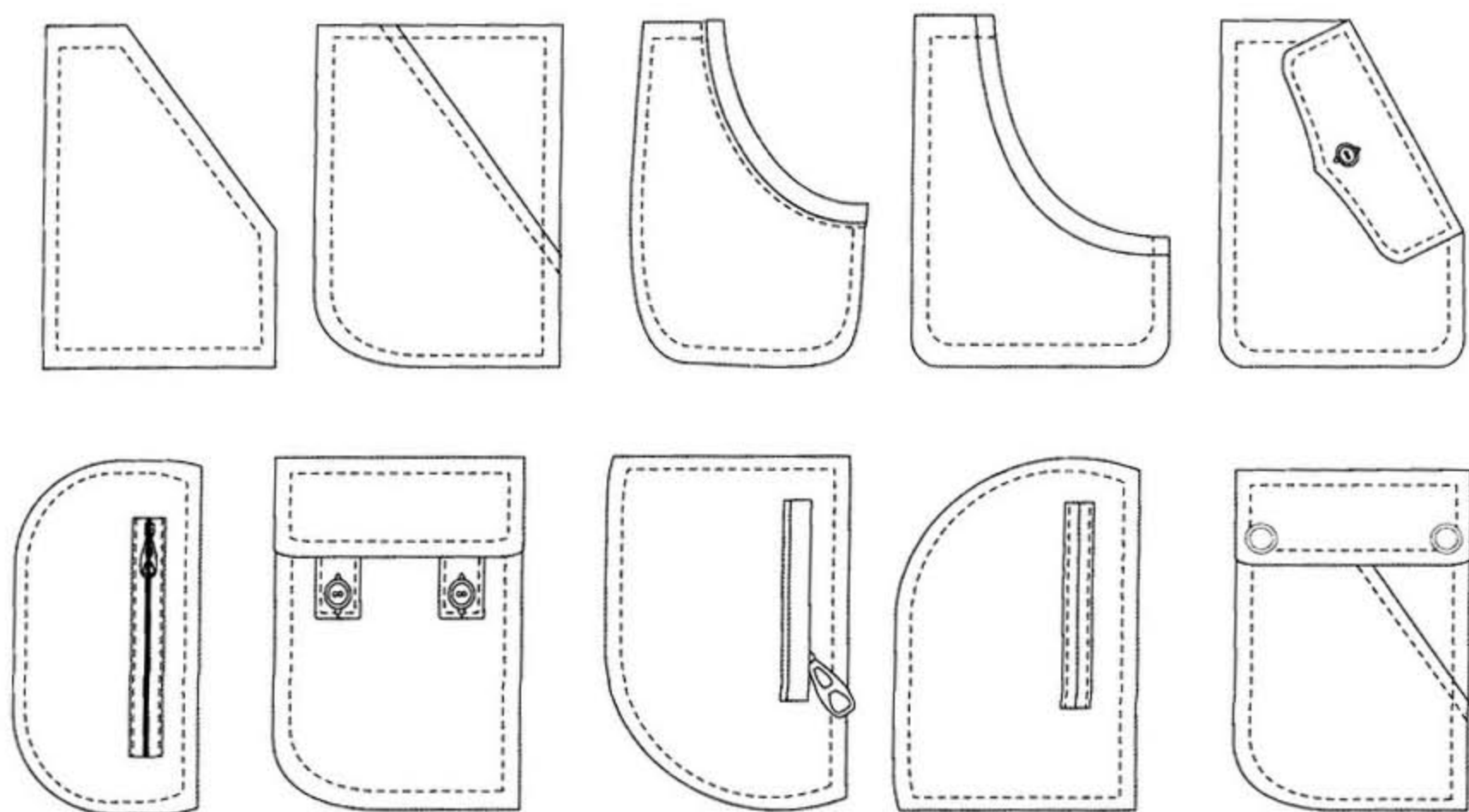
tasche a toppa + zip, patte, bottoni e accessori



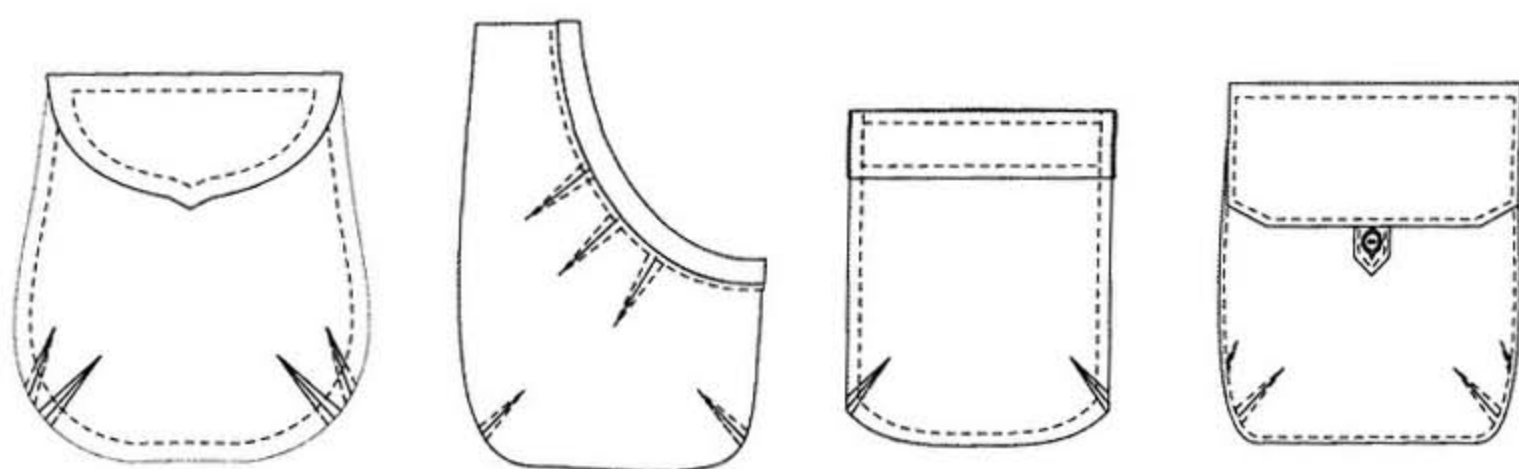
tasche a toppa + pieghe, soffietti, zip, patte, bottoni e accessori



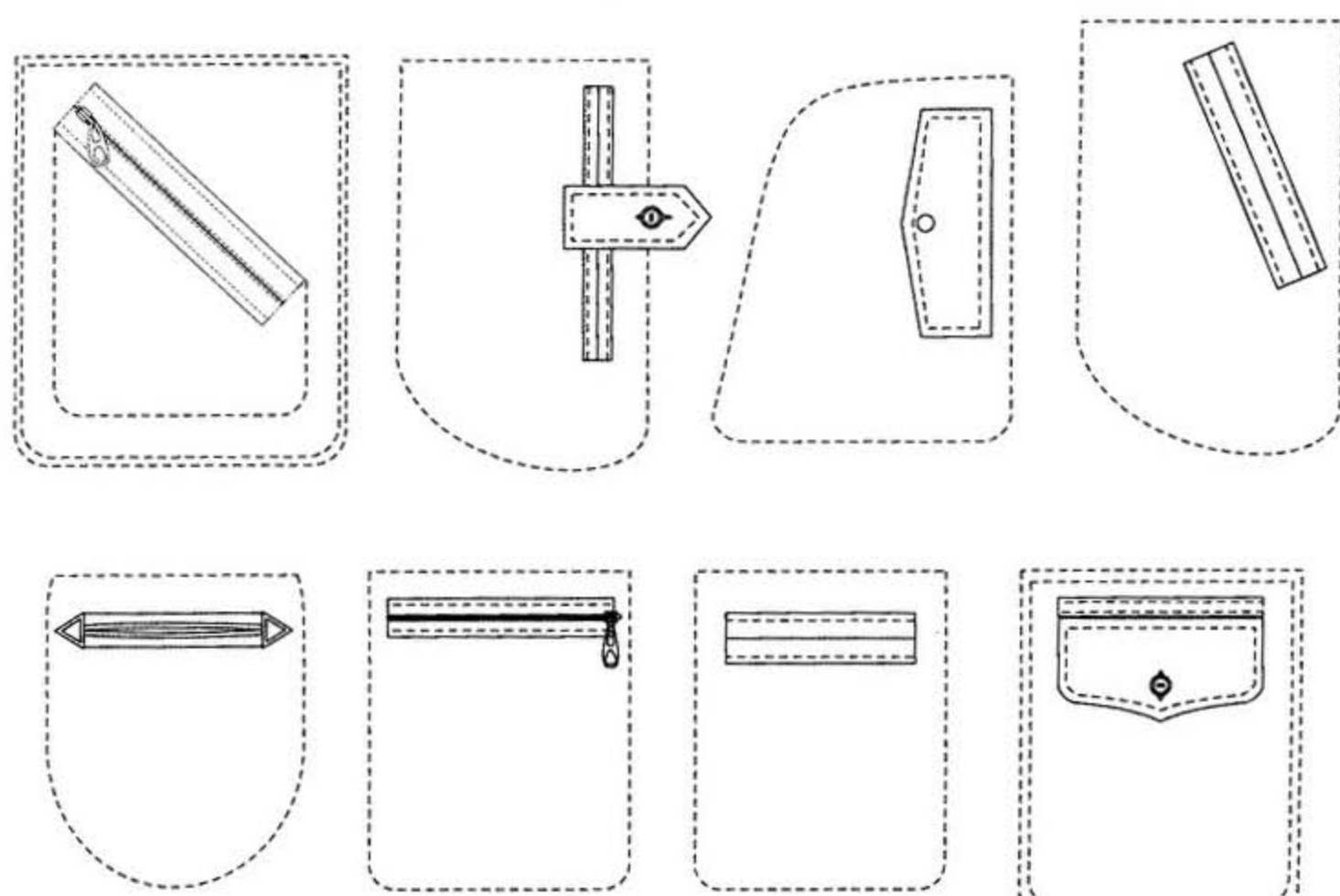
tasche a toppa asimmetriche



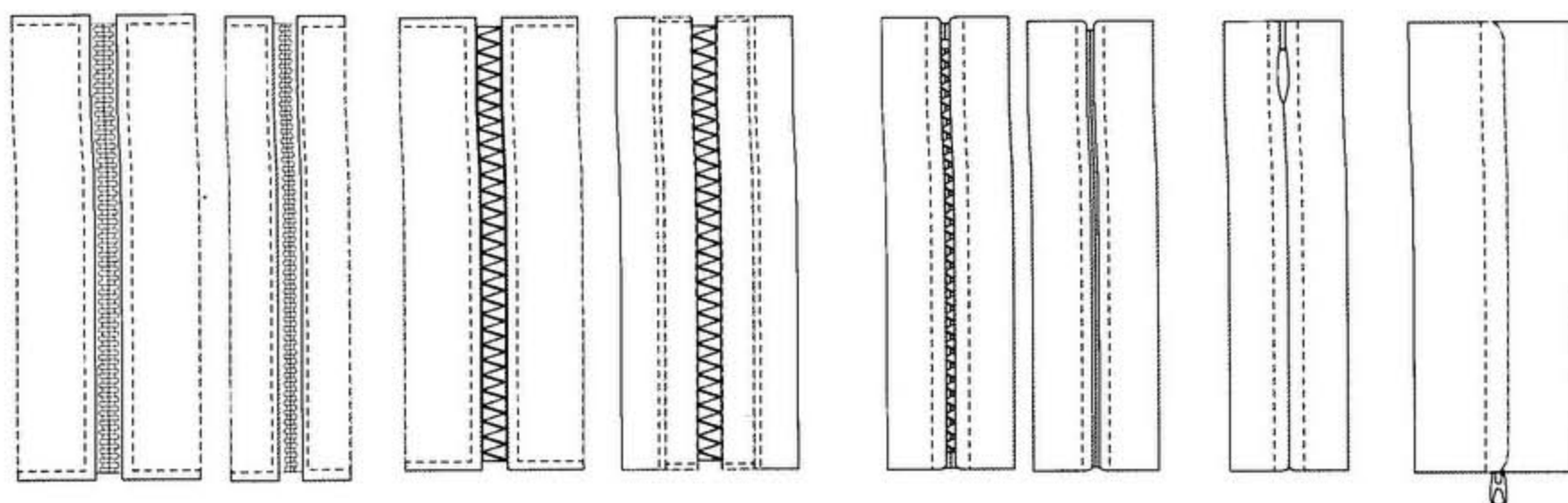
tasche con pinces



tasche interne con impuntura sulla base del modello



Cerniere

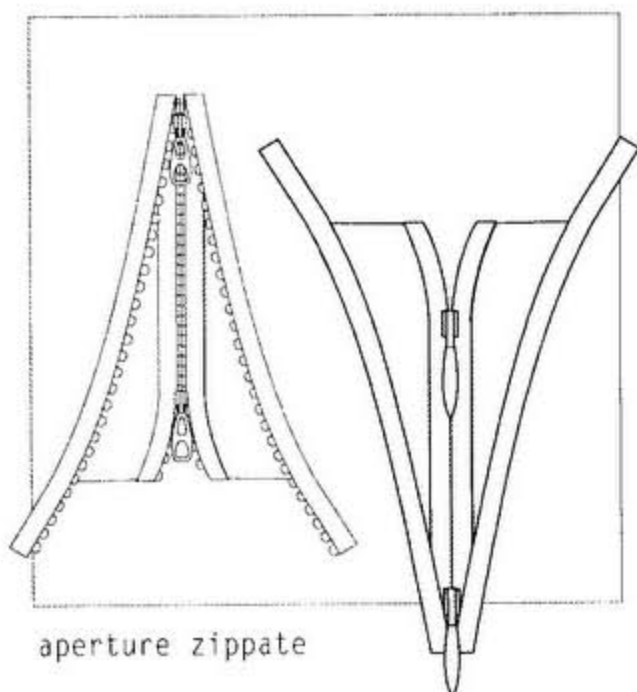
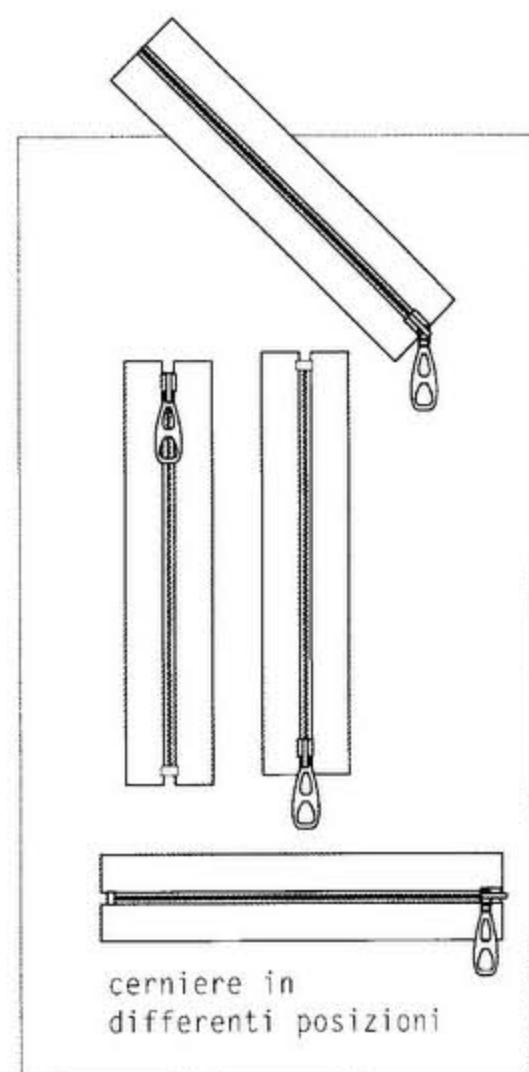
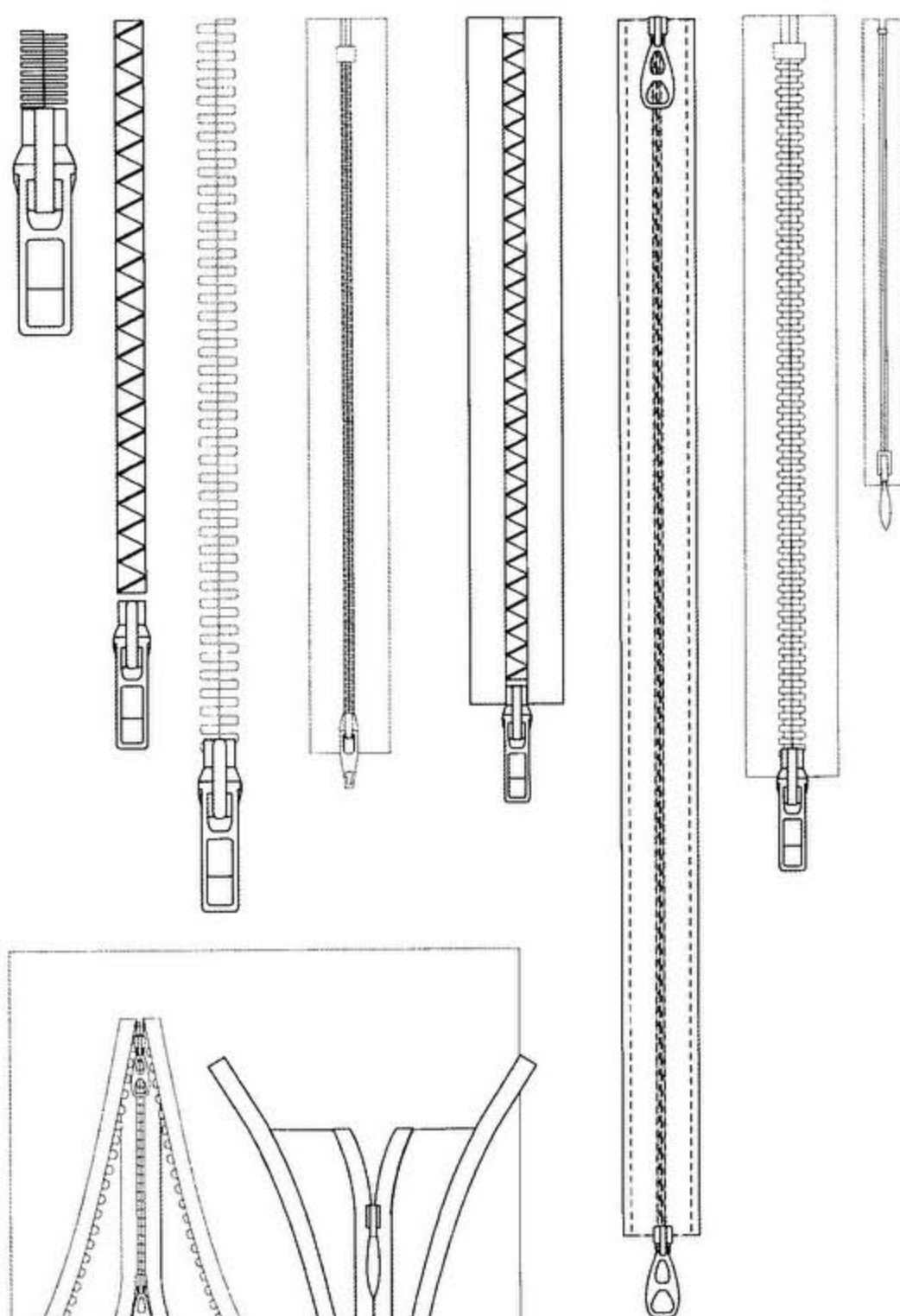


cerniere scoperte con denti di media e grande dimensione
adatte a una tipologia di abbigliamento + sportivo

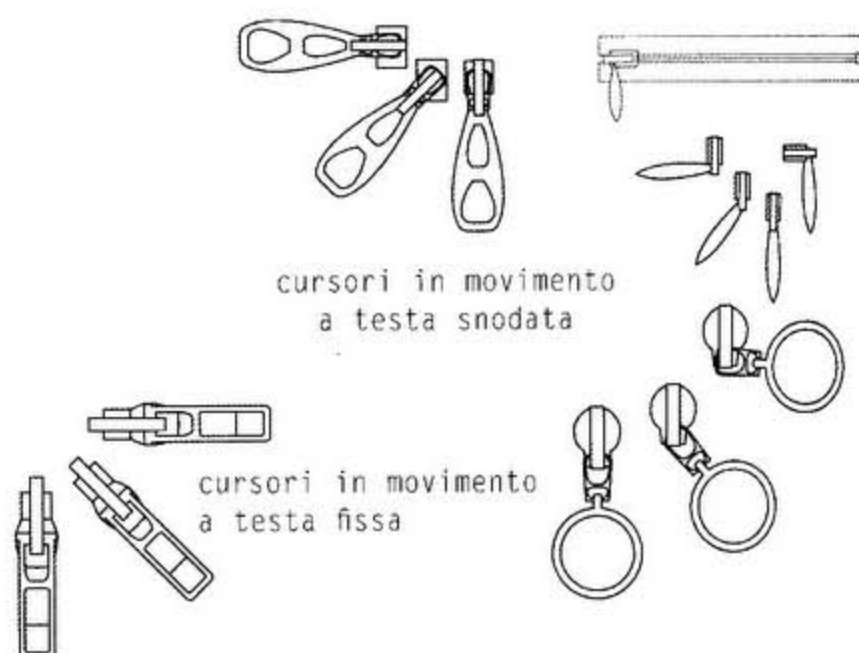
cerniere scoperte di
dimensione standard.
classiche

cerniera
nascosta, +
elegante

cerniera
coperta

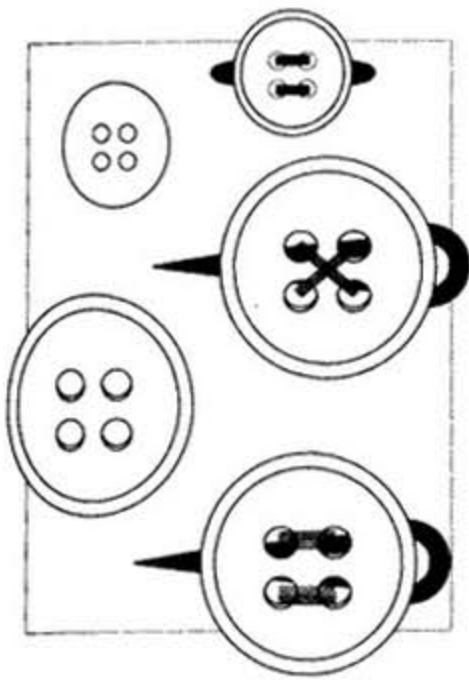


aperture zippate

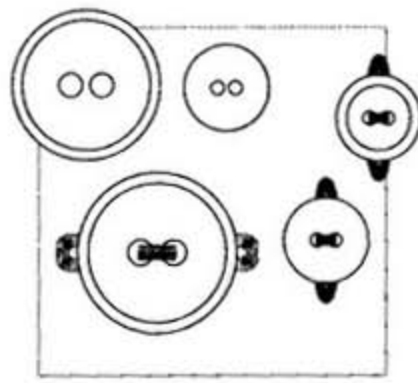


cursori in movimento
a testa snodata

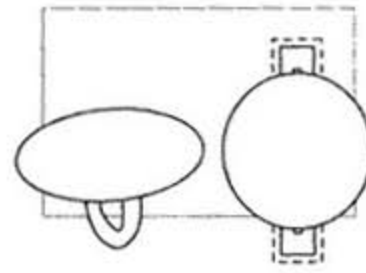
cursori in movimento
a testa fissa



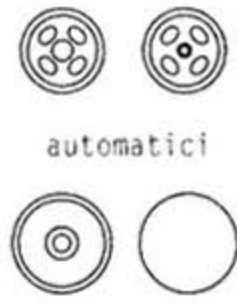
bottoni
a quattro fori



bottoni
a due fori



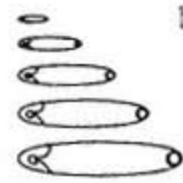
bottoni
con gambo



automatici



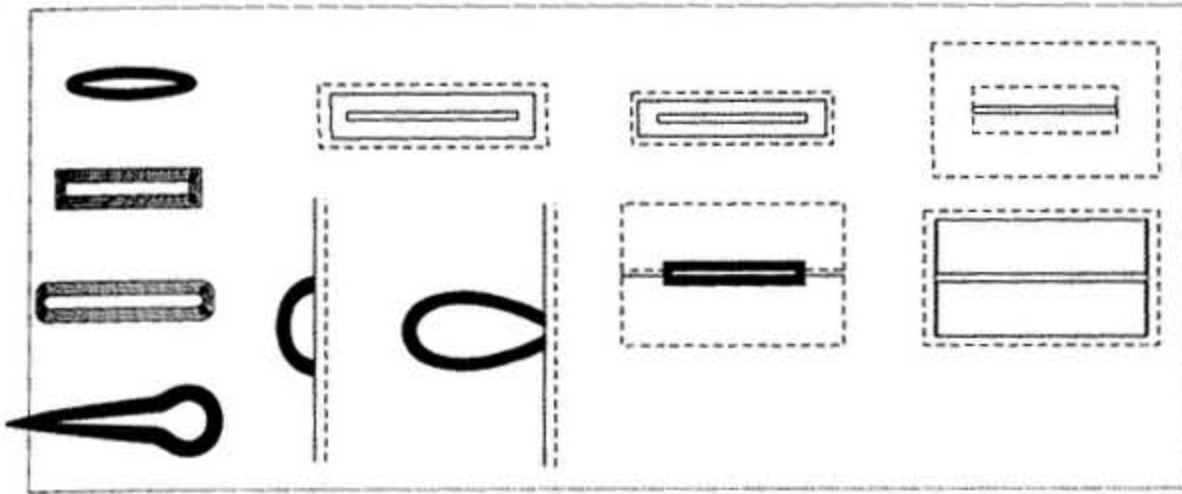
bottone gioiello



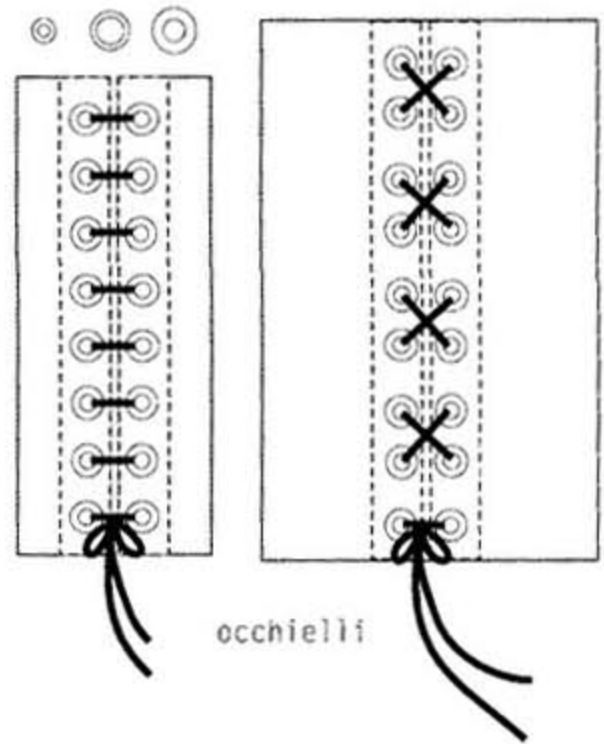
spille da baglia



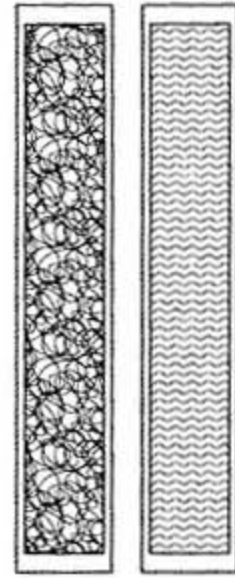
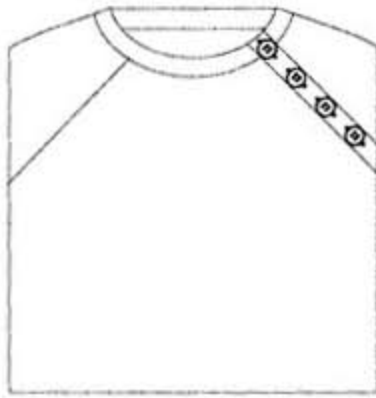
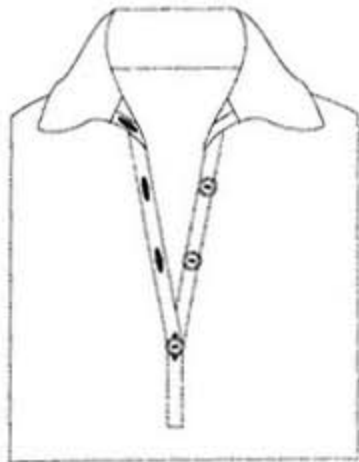
borchie



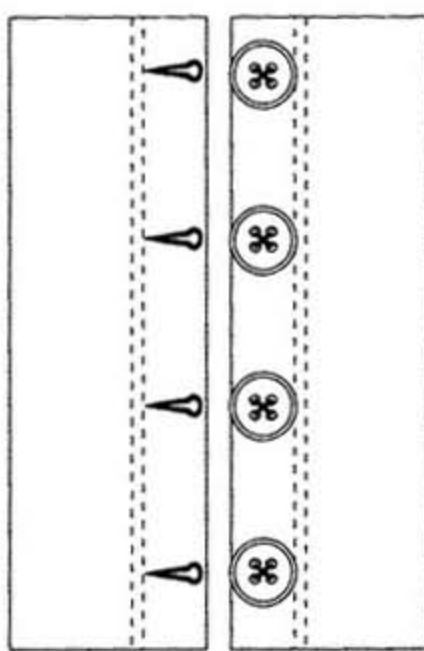
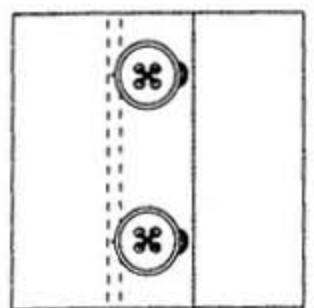
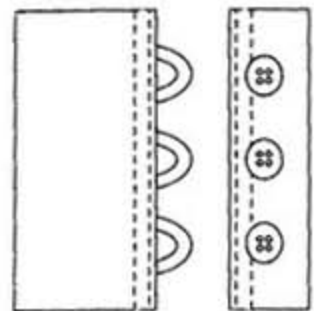
tipologie di asole



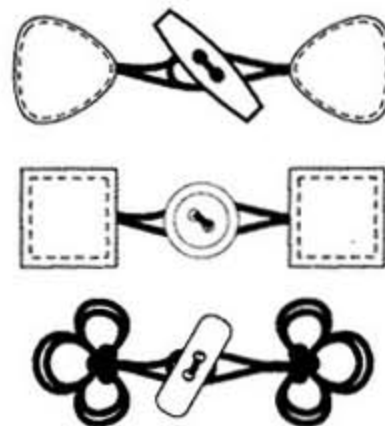
occhielli



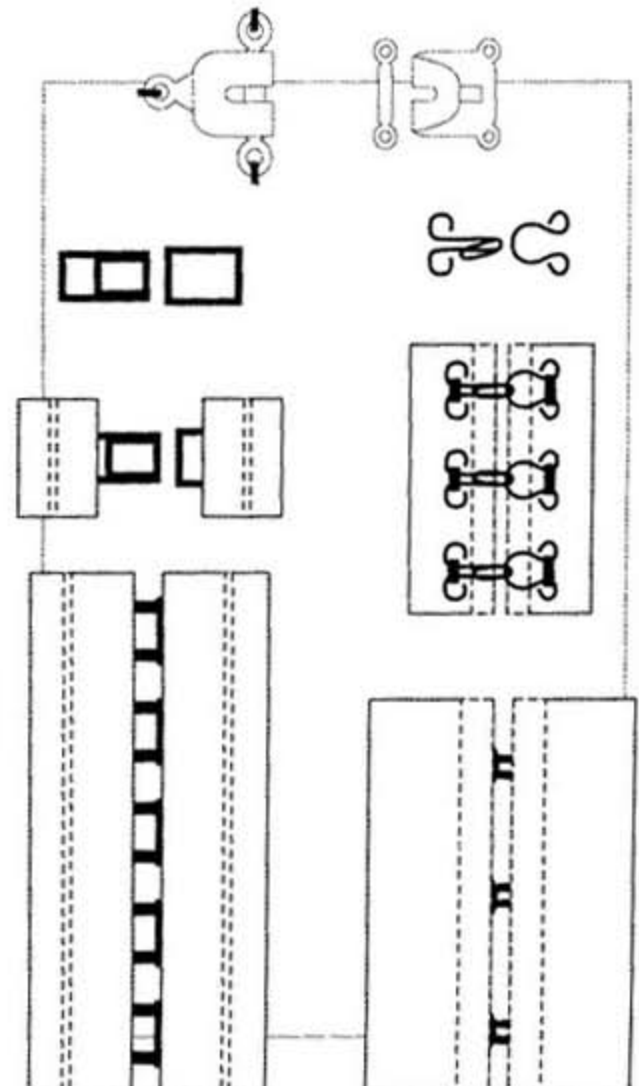
velcro



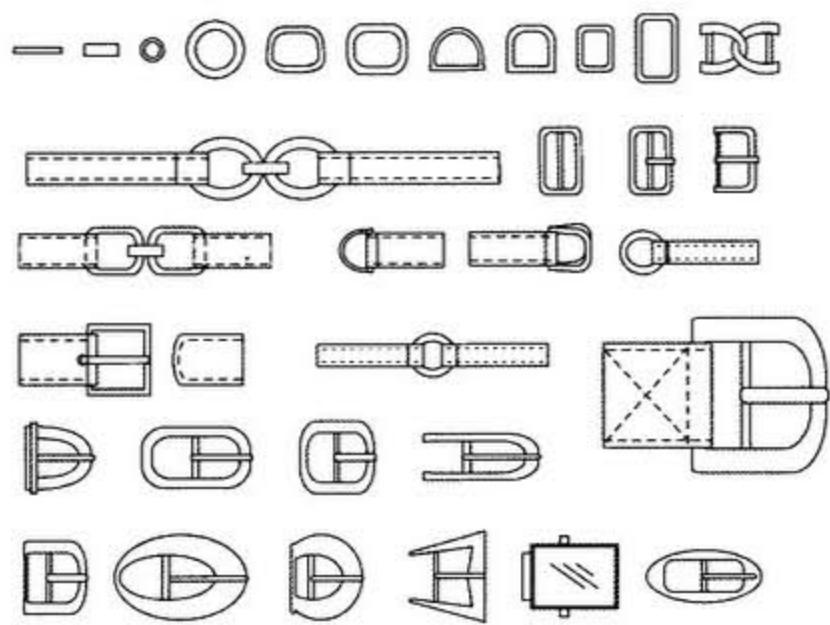
esempi di abbottonature



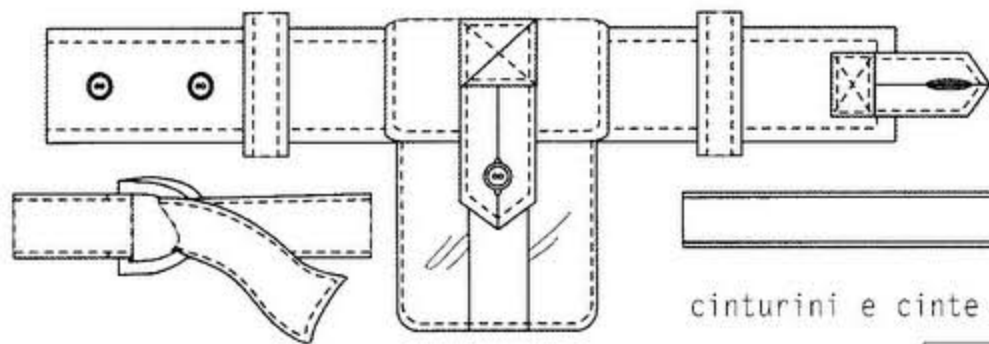
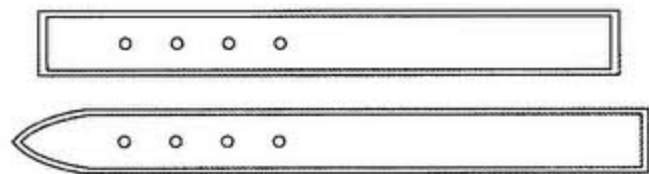
alamari



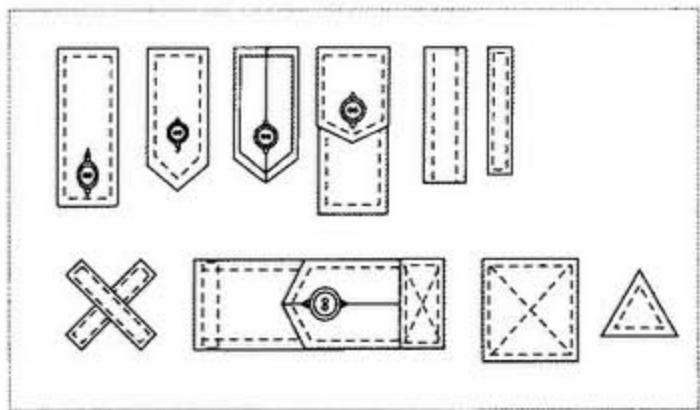
ganci



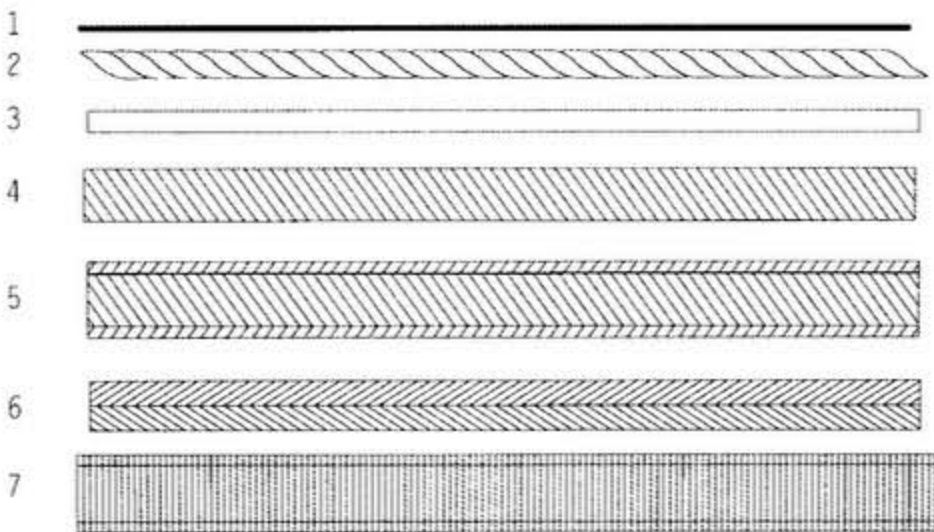
minuterie metalliche e fibbie



cinturini e cinte

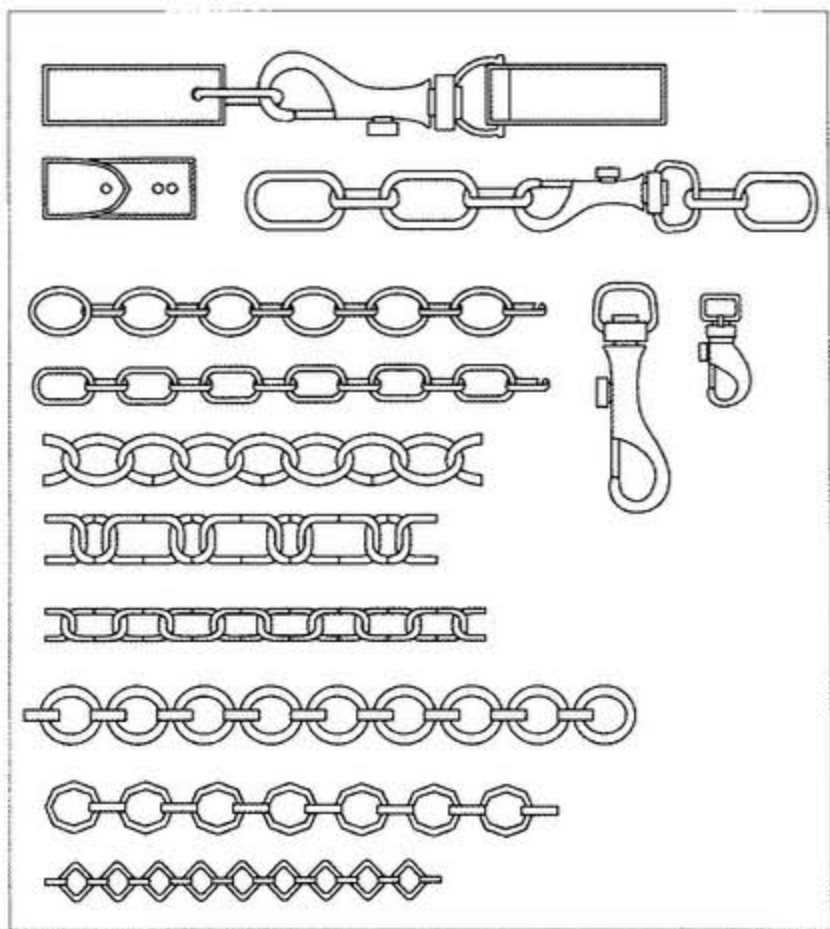


passanti e alamari

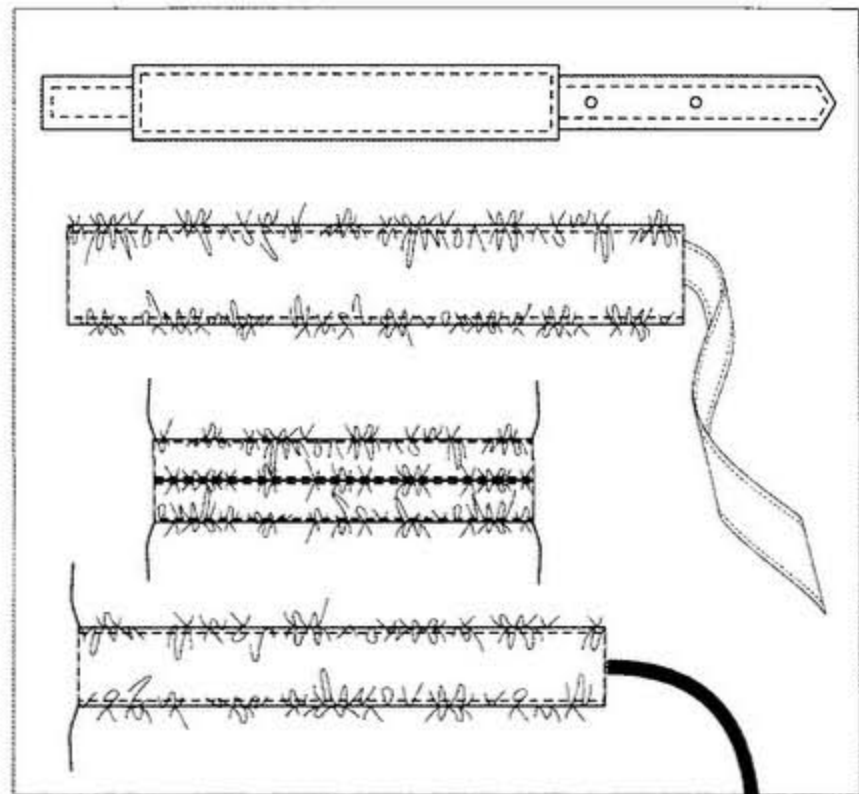


tipologie di fettucce e passamanerie

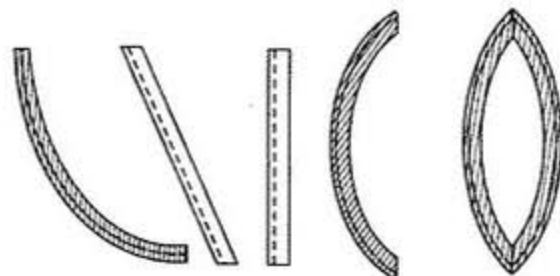
1-coda di topo, 2-cordoncino, 3-fettuccia, 4-fettuccia in sbieco, 5-sbieco x orli, 6-spighetta, 7-gro.



moschettoni e catene



coulisse

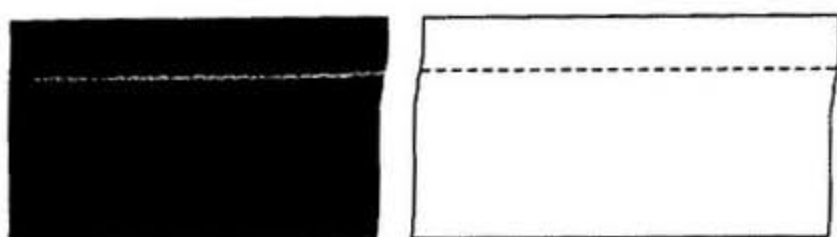


esempio finiture su bordo tasche

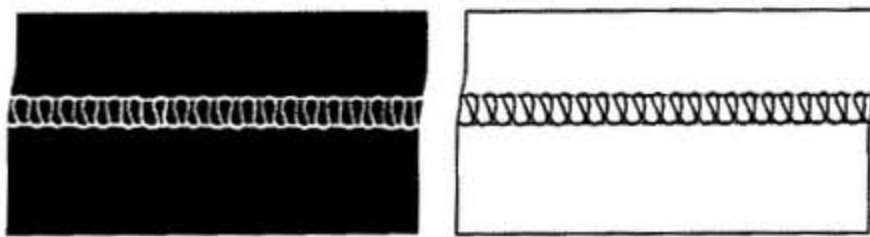
CUCITURE BASE

■ = Cuciture fotografate da campioni reali

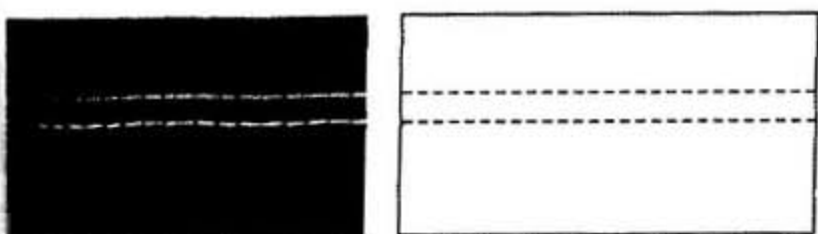
□ = Cuciture disegnate



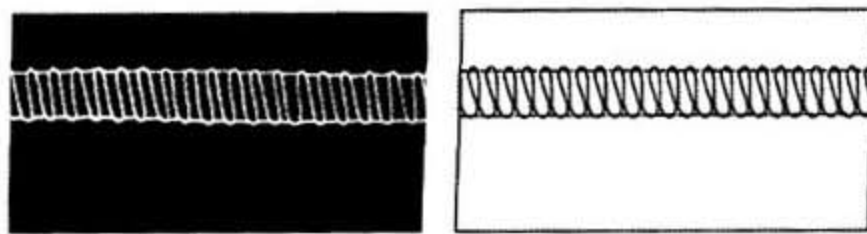
lineare



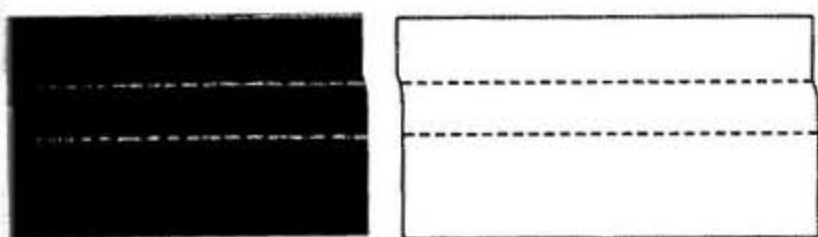
2 aghi bassa con copertura



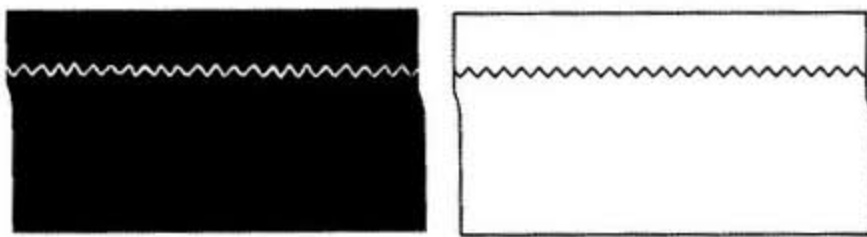
2 aghi bassa



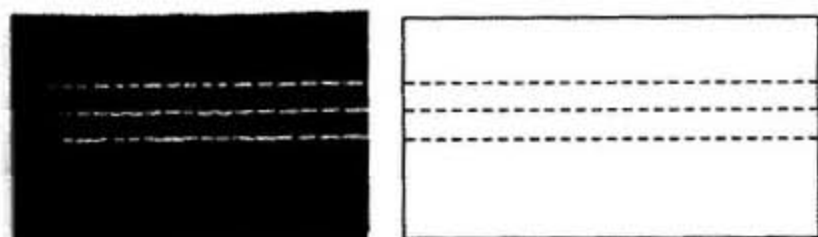
2 aghi alta con copertura



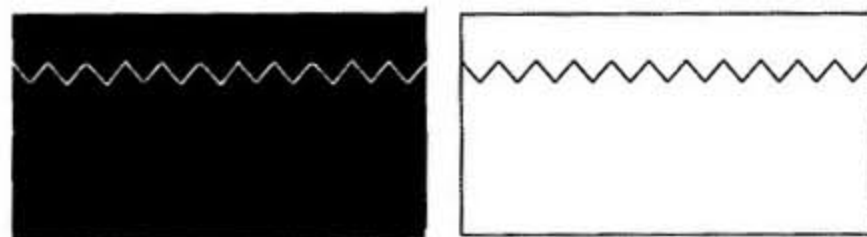
2 aghi alta



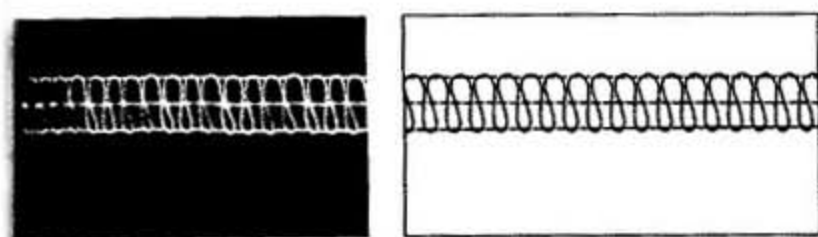
zig-zag bassa



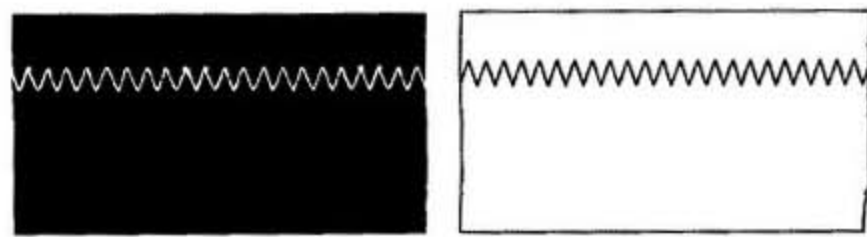
3 aghi



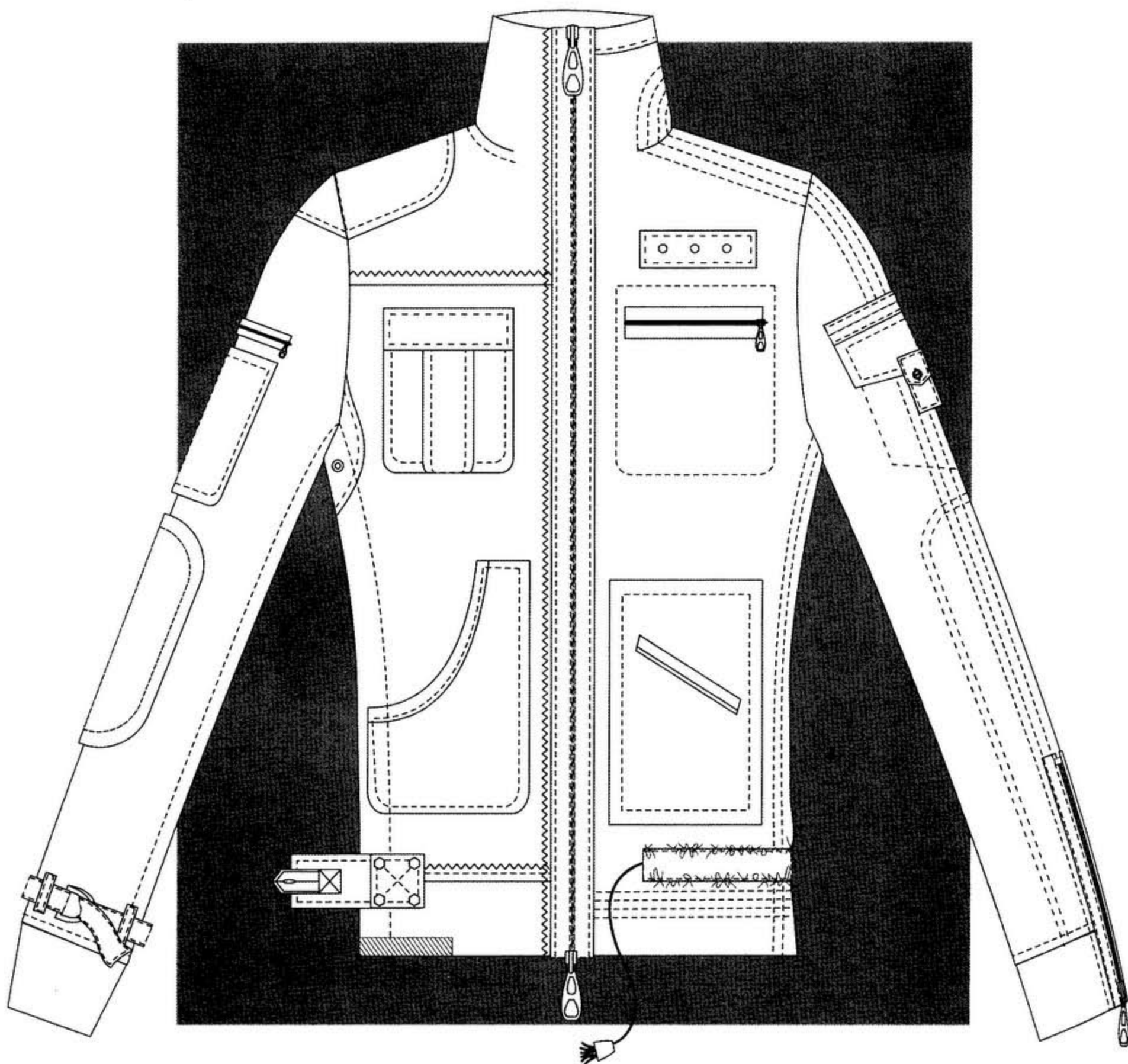
zig-zag alta, larga



3 aghi con copertura



zig-zag alta, stretta

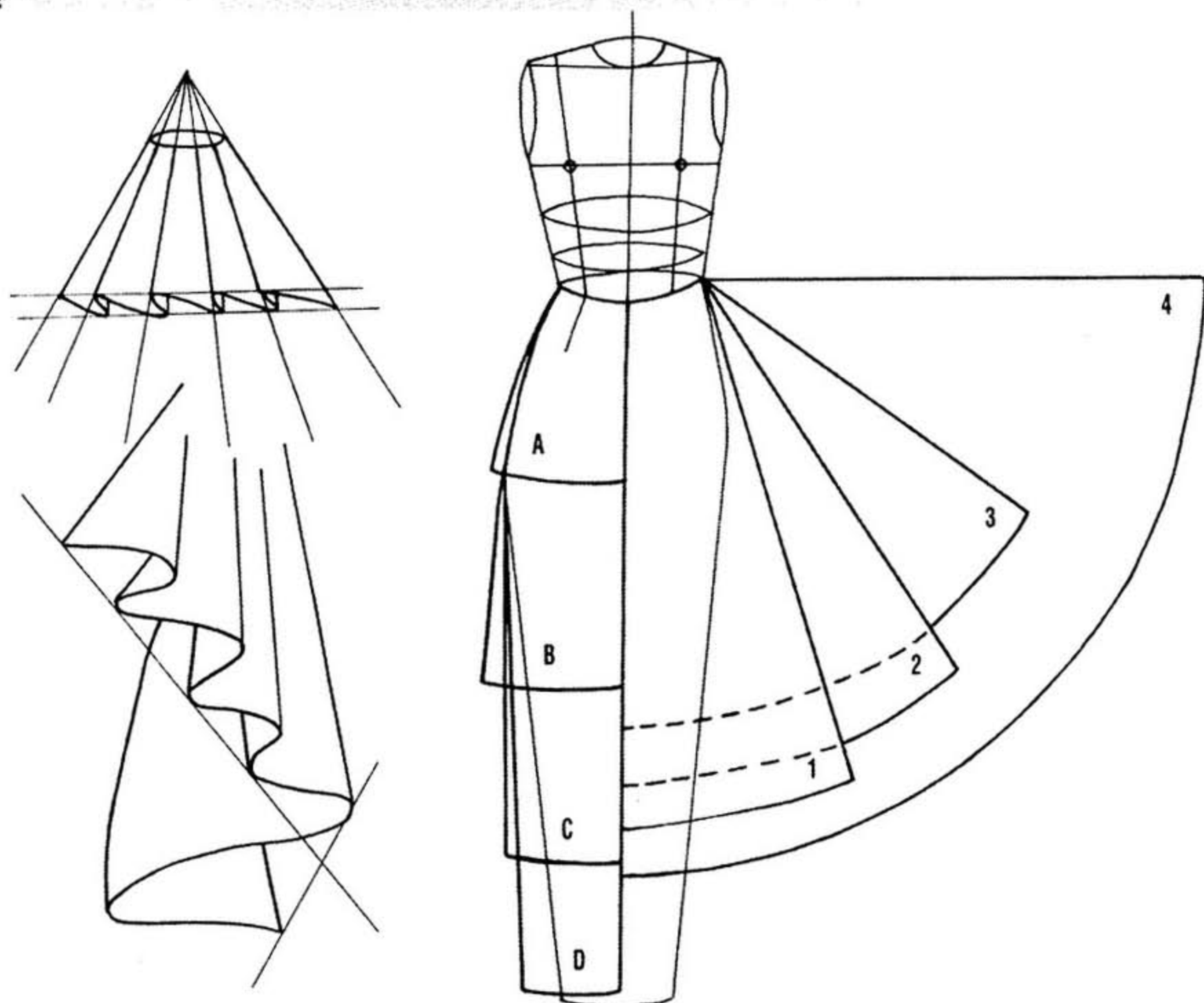


Giubbotto sportivo da motociclista con inseriti elementi di rifinitura che ne contraddistinguono ed esaltano lo stile. Disegno eseguito con marker 0.05, 02, 08.

Esercizio

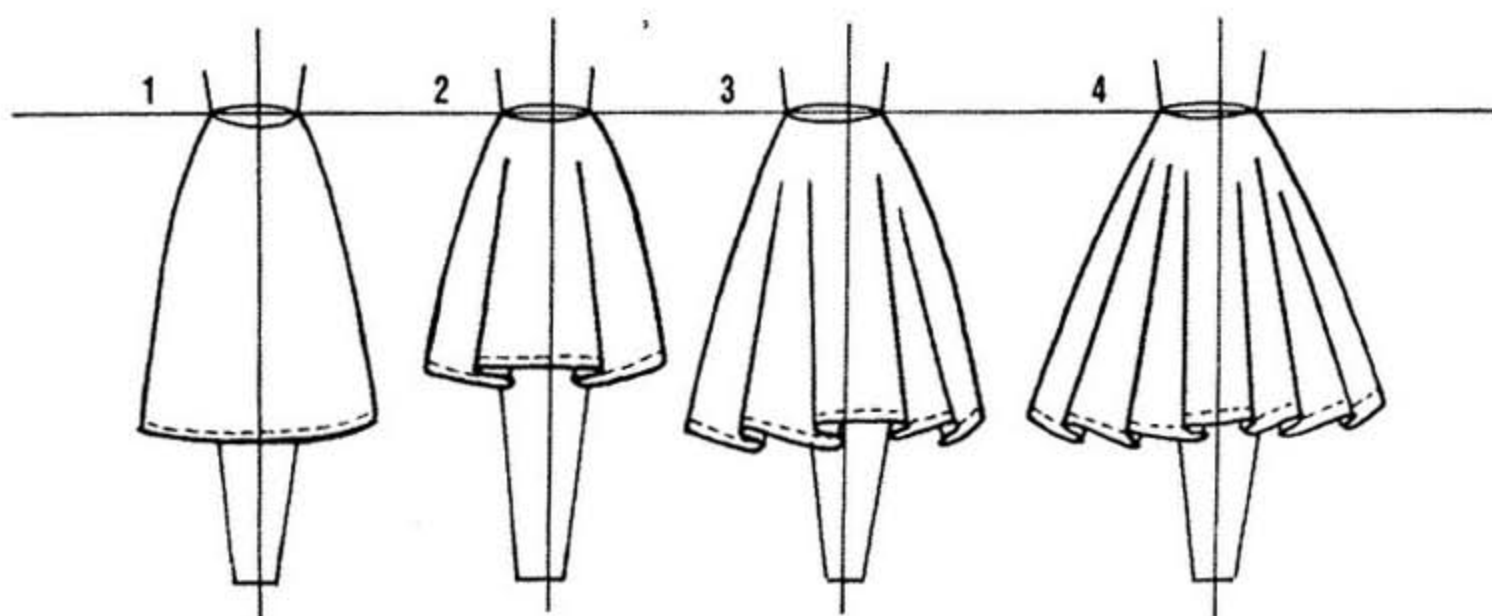
Mantenendo la stessa base, sostituite gli elementi di rifinitura ideando cinque modelli diversi ma sempre in linea con quel-

lo dato. Attenzione, come sempre, alla pulizia del segno e alla perfezione dei dettagli. Aggiungere il dietro e la giusta terminologia tecnica.

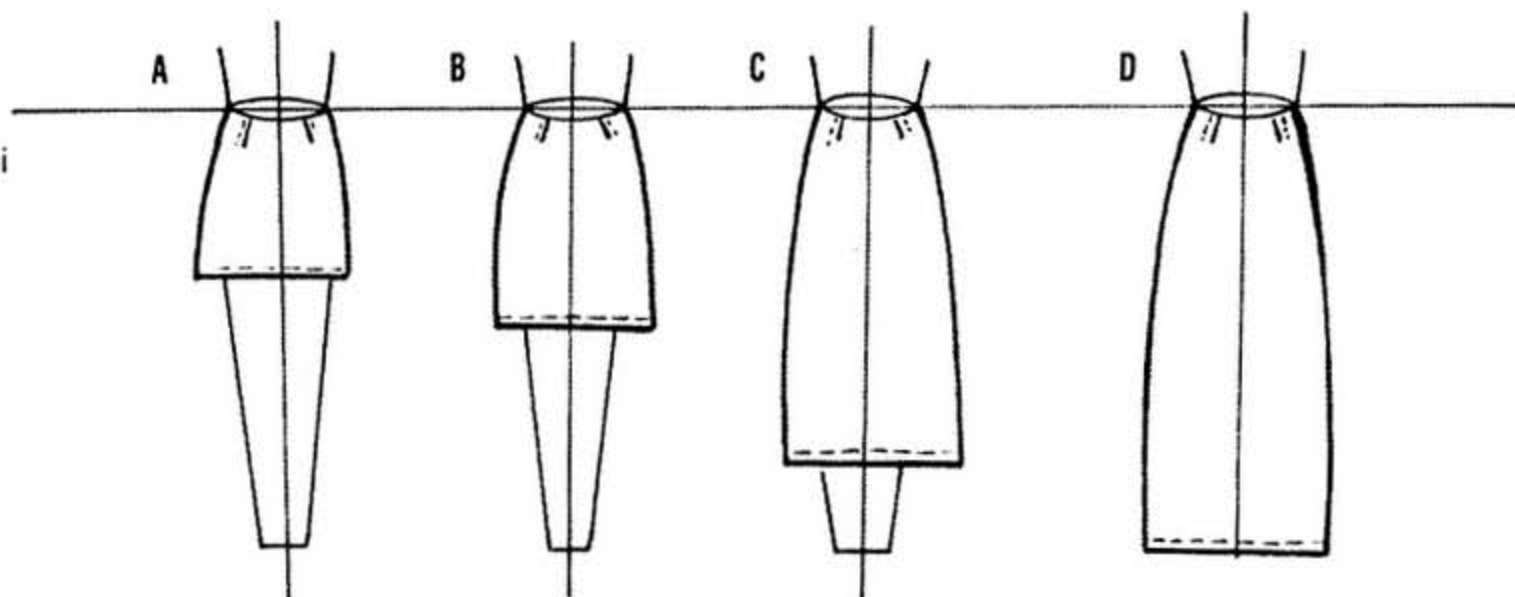


Disegni tecnici per ottenere pieghe e godet

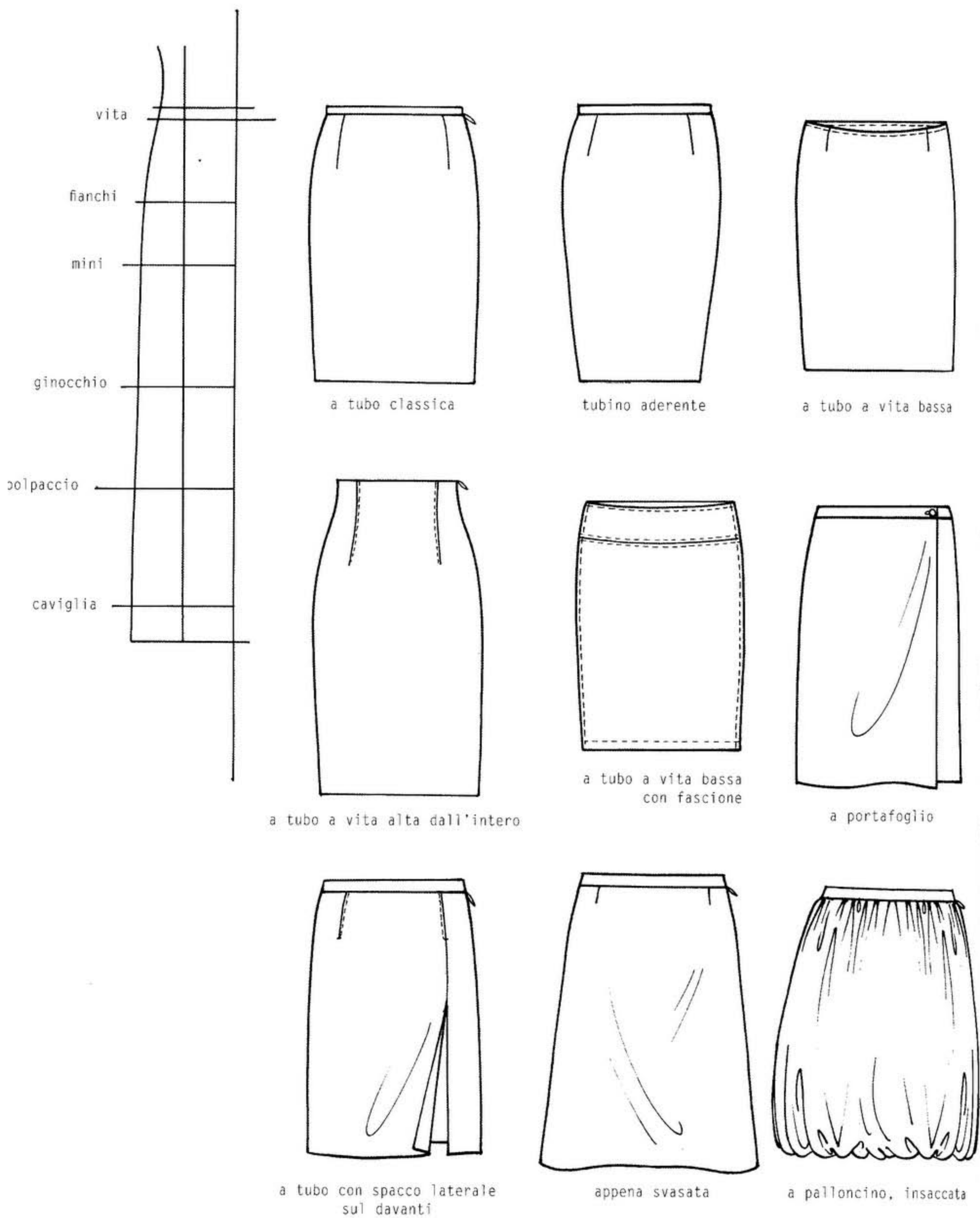
Gonna base:
 1 - svasata
 2 - 1/4 di ruota
 3 - 1/3 di ruota
 4 - a ruota
 intera

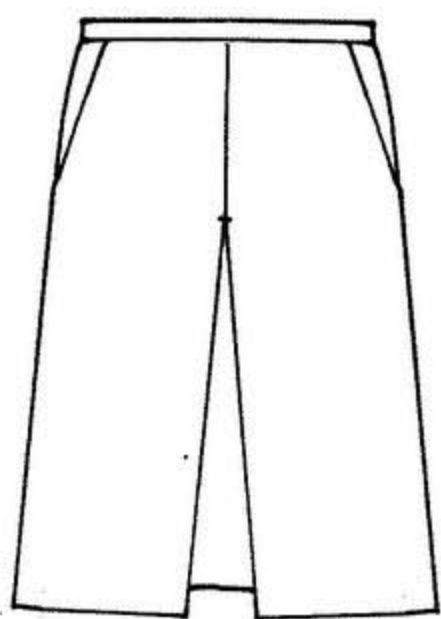


A - base per gonna mini
 B - al ginocchio
 C - midi
 D - maxi

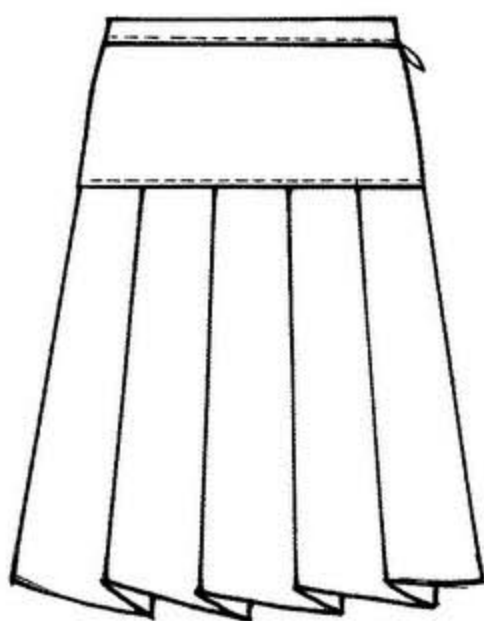


GONNE BASE

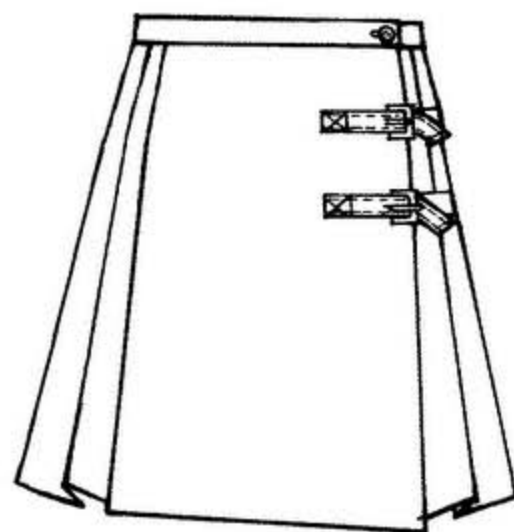




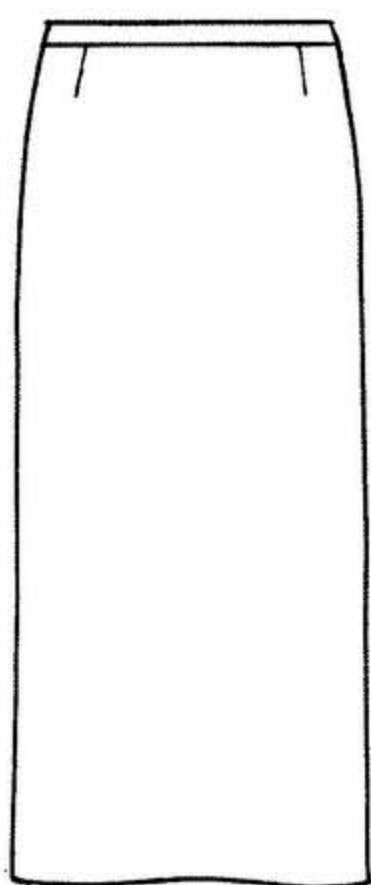
con piega a incontro



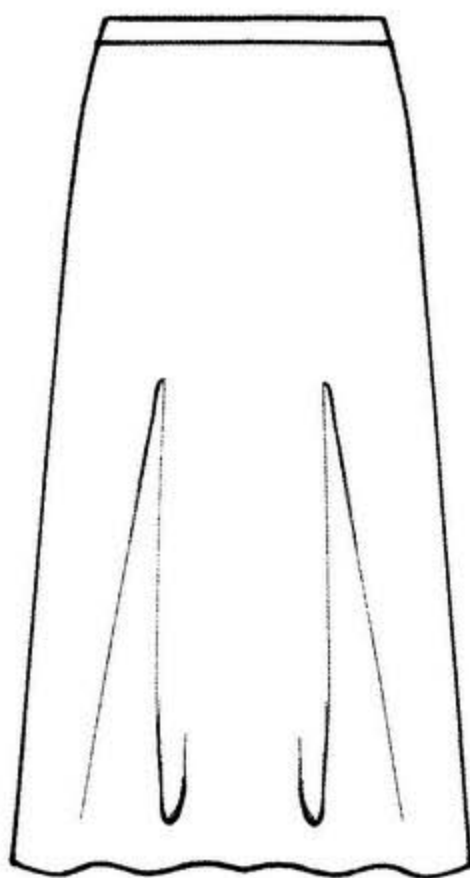
a pieghe con baschina



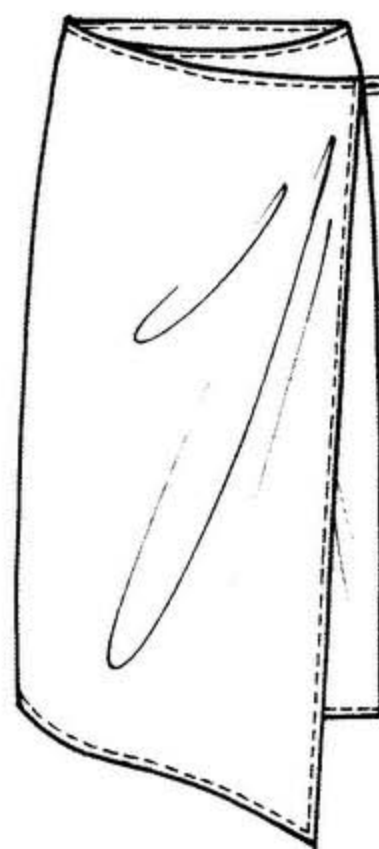
kilt



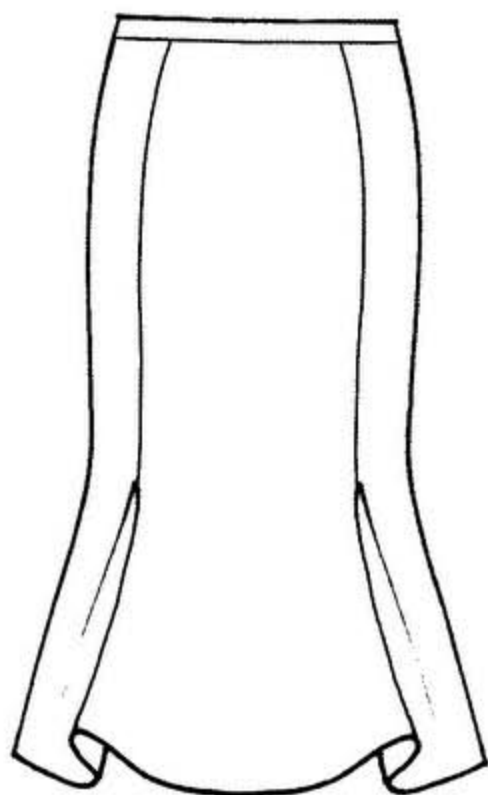
dritta, lunga



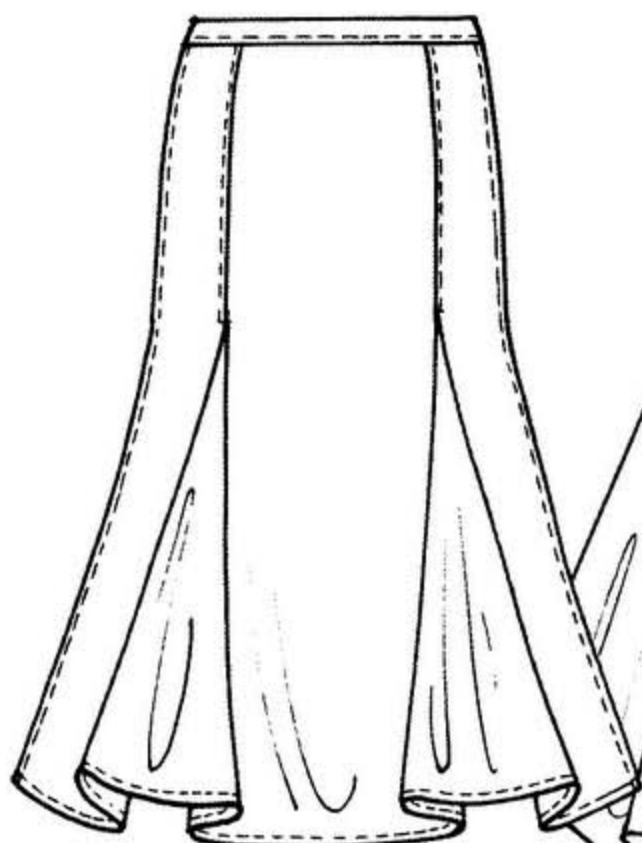
lunga, appena svasata



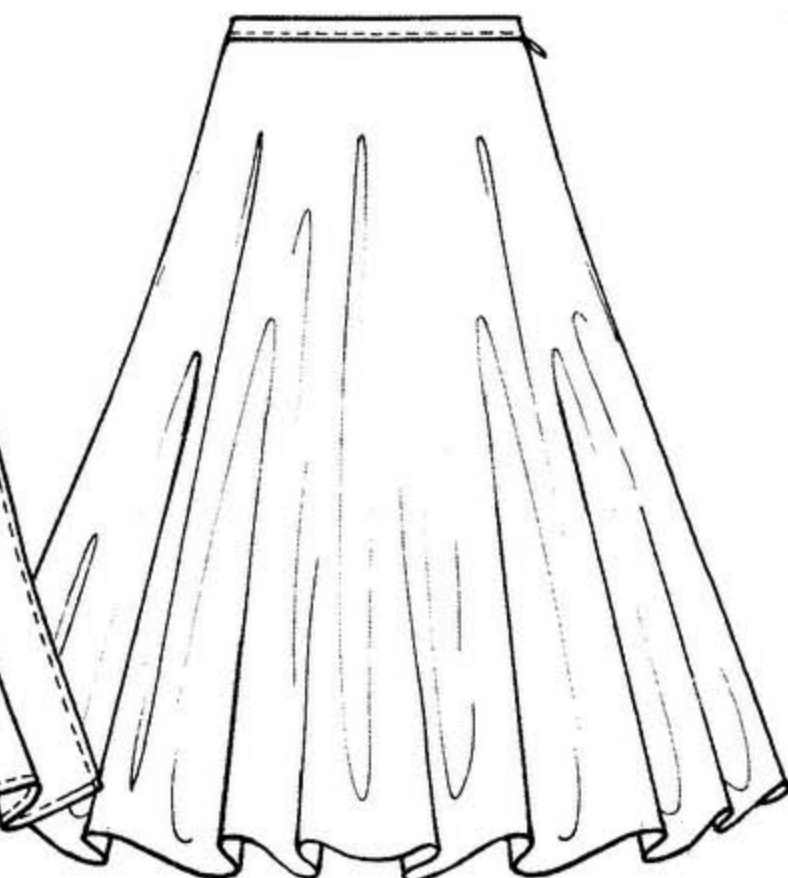
a pareo, asimmetrica



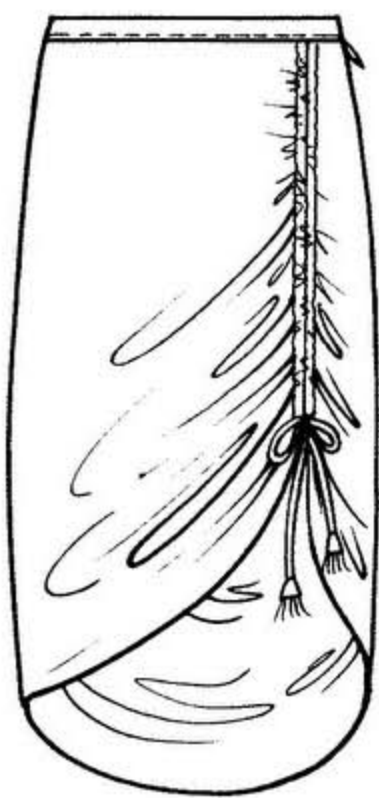
ad anfora - lolita



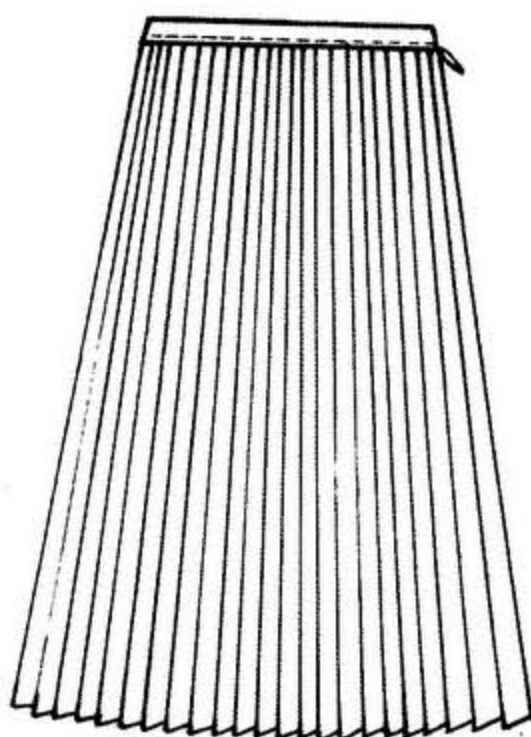
con inserti



a ruota



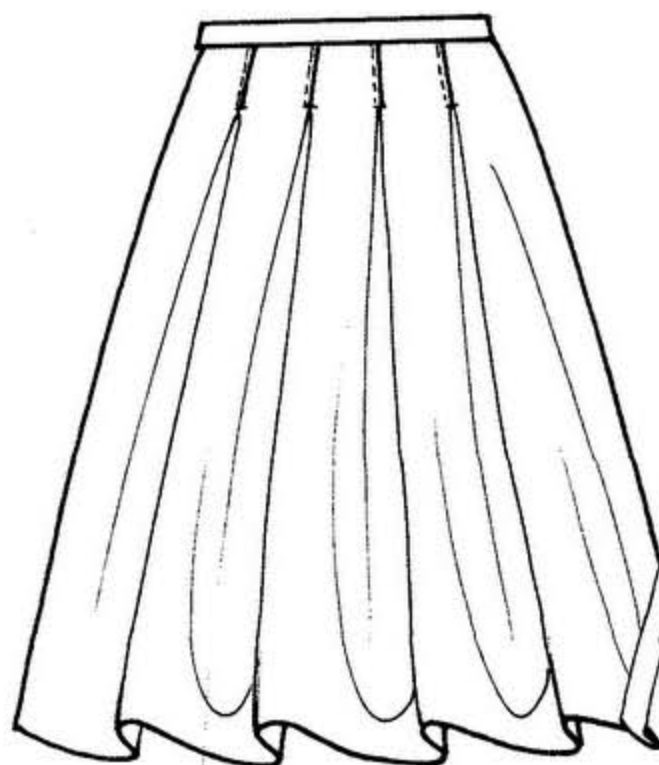
drappeggiata con coulisse



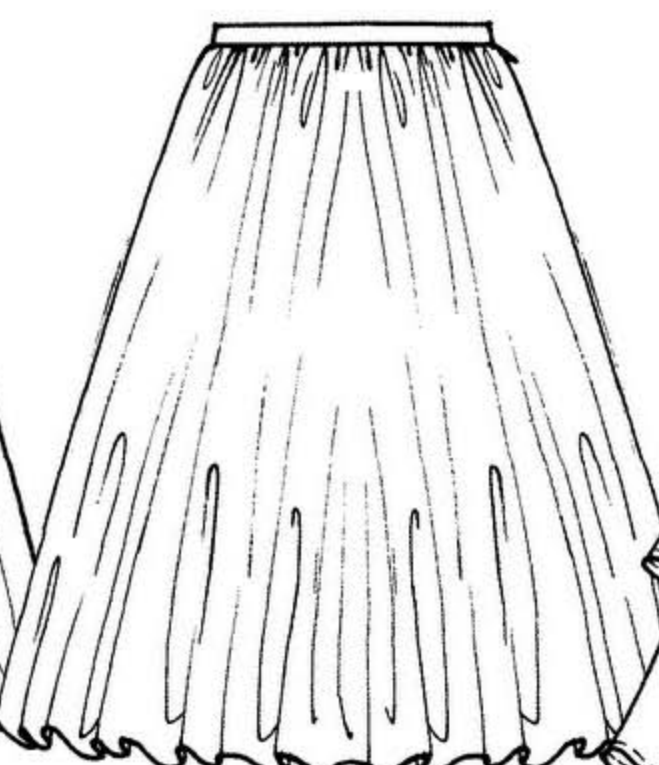
plissé



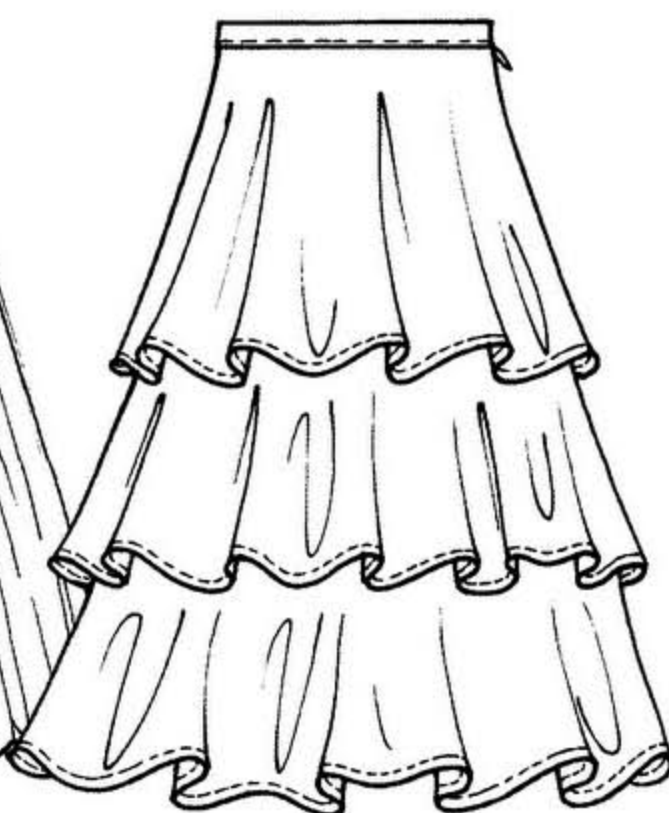
a pieghe fermate sui fianchi



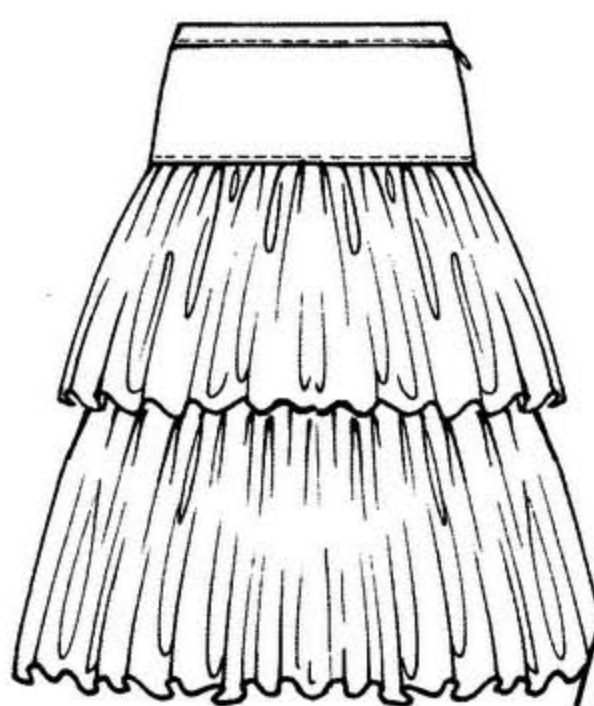
a pieghe lasciate



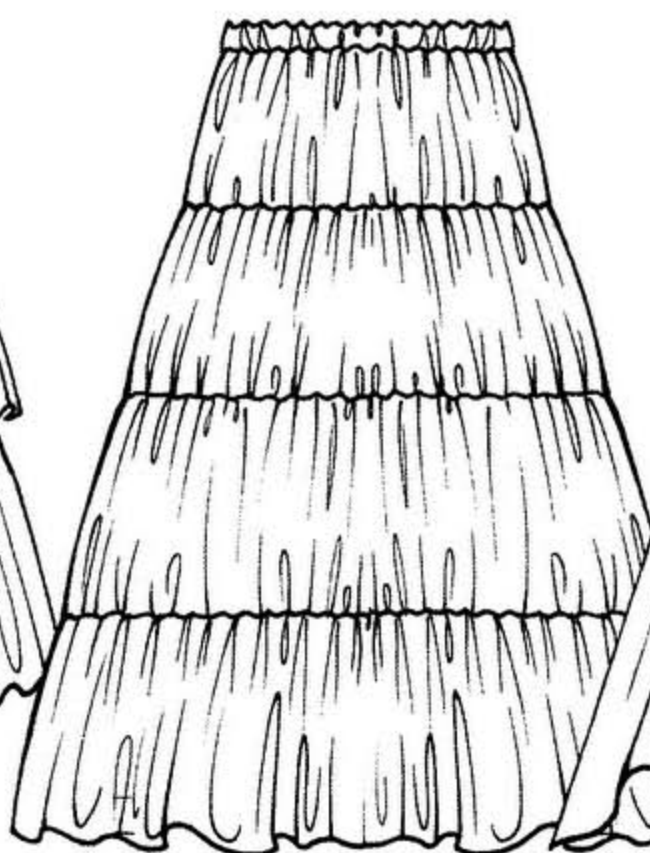
arricciata



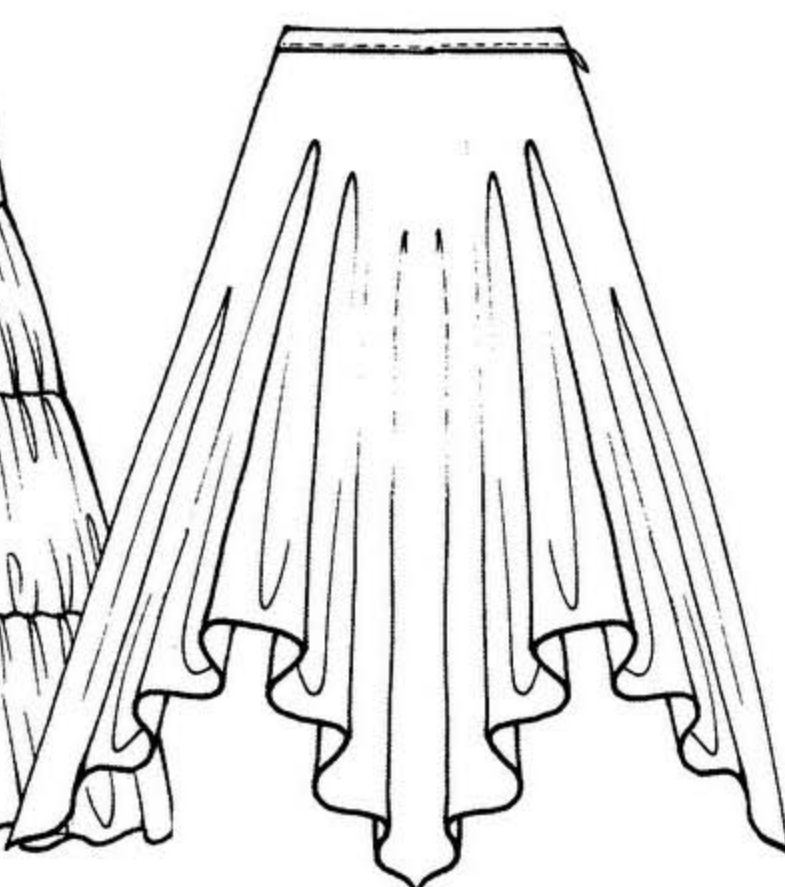
a volant sovrapposti



a balze con baschina



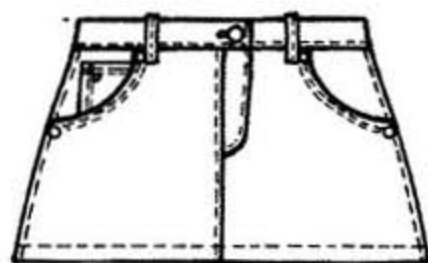
gitana



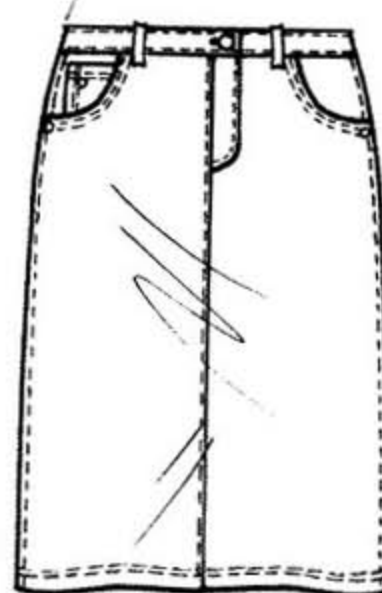
a foulard



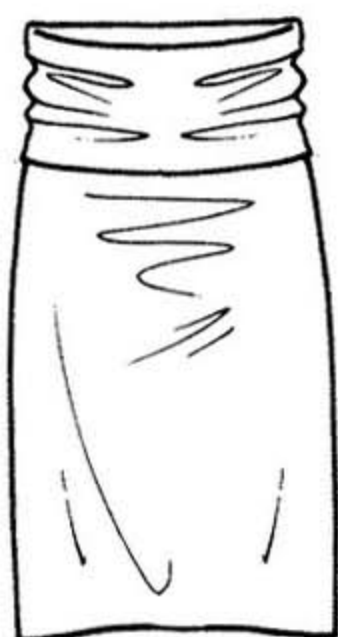
minigonna foulard



minigonna jeans



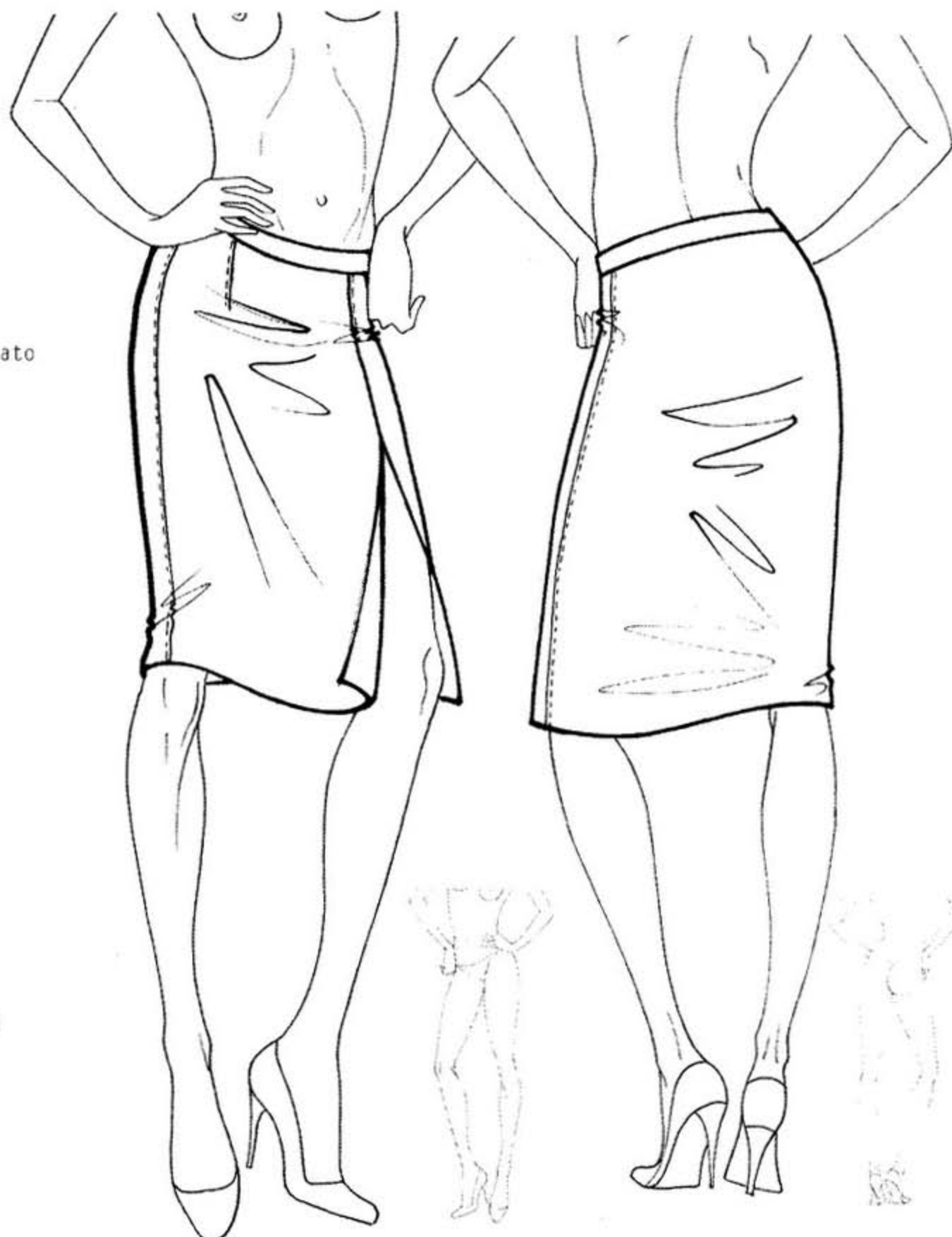
gonna jeans



in jersey con fascione risvoltato



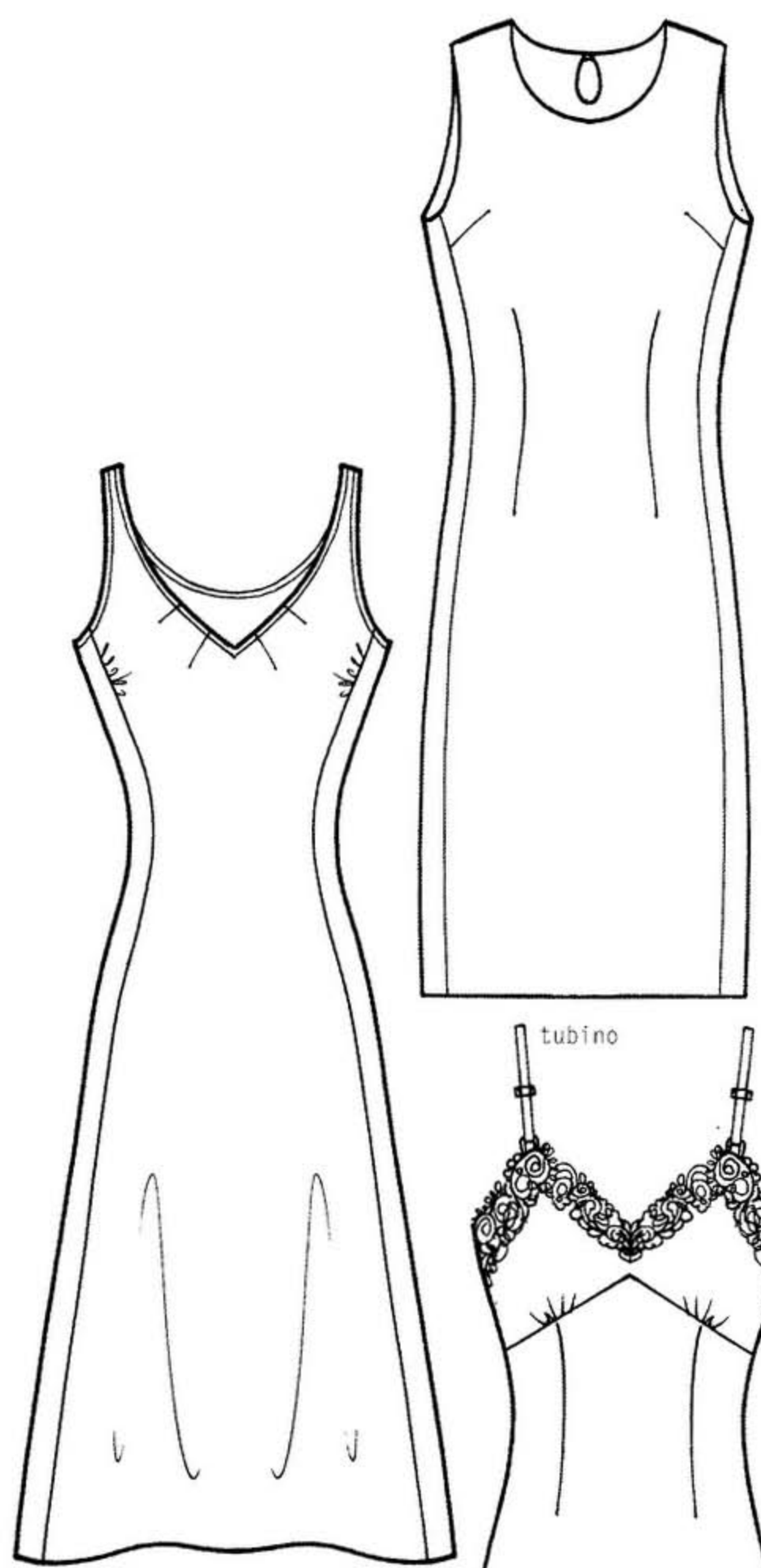
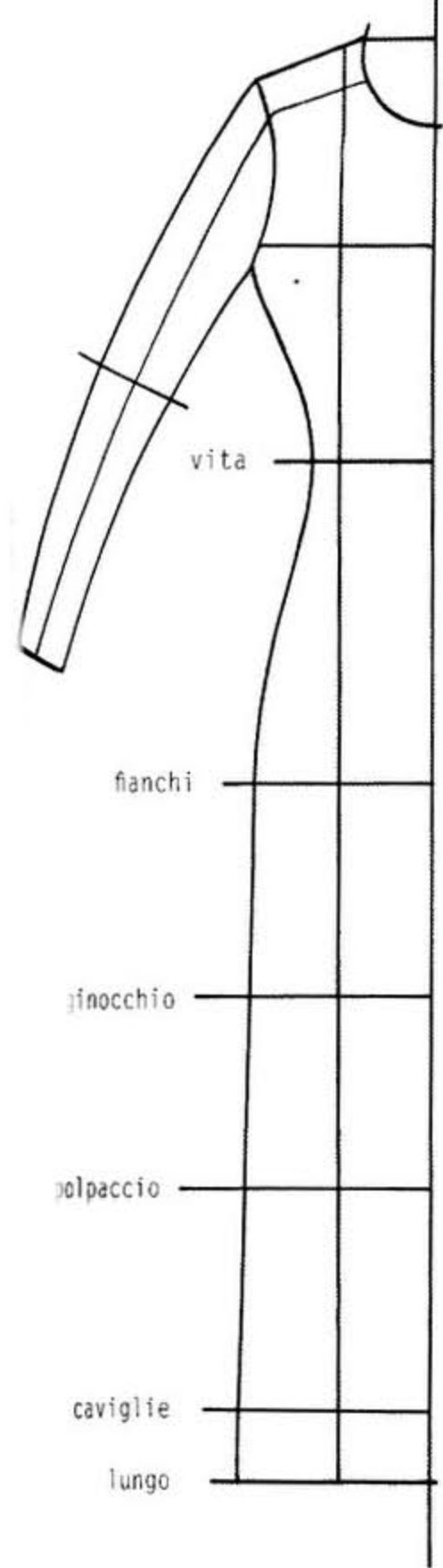
jersey con fascione in maglia



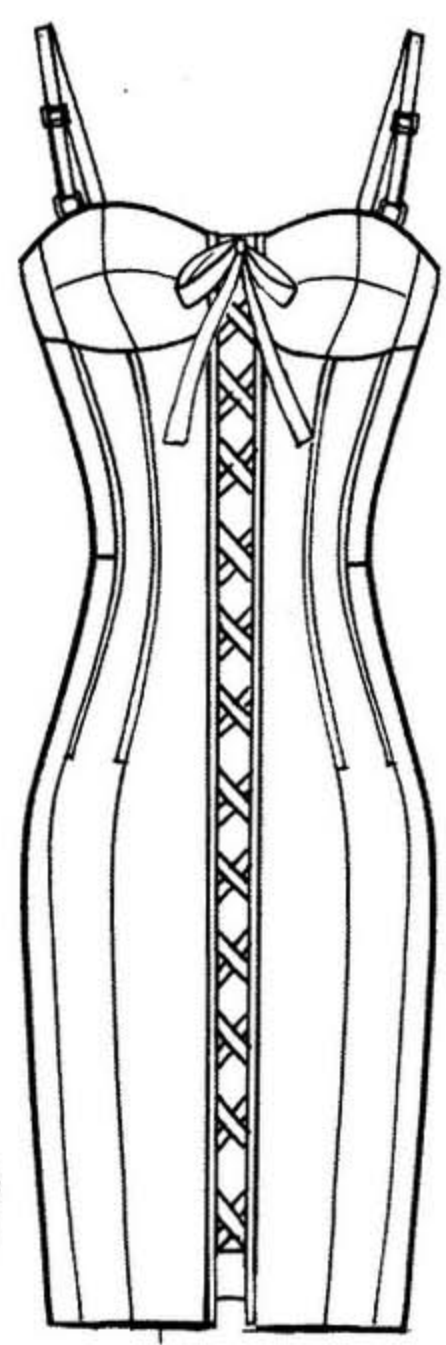


Alcune gonne visualizzate su figurino.

ABITI BASE



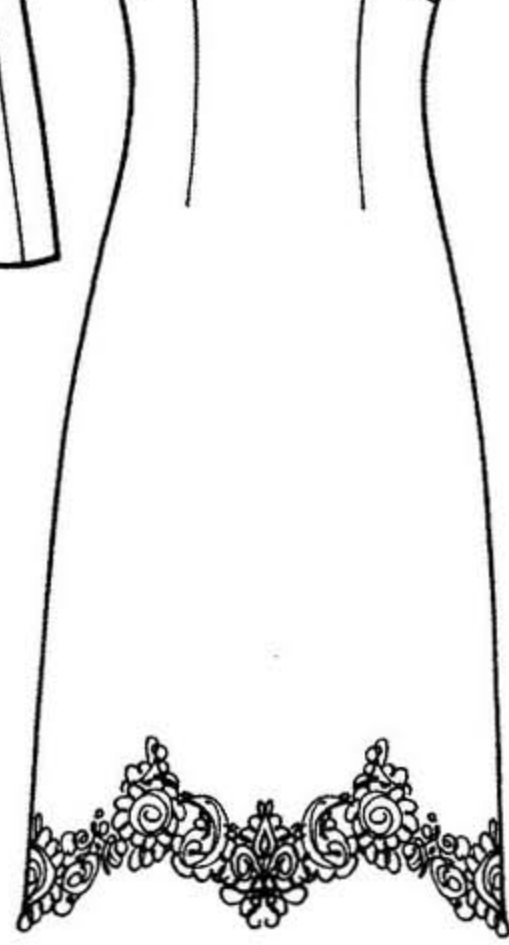
smanicato appena svasato



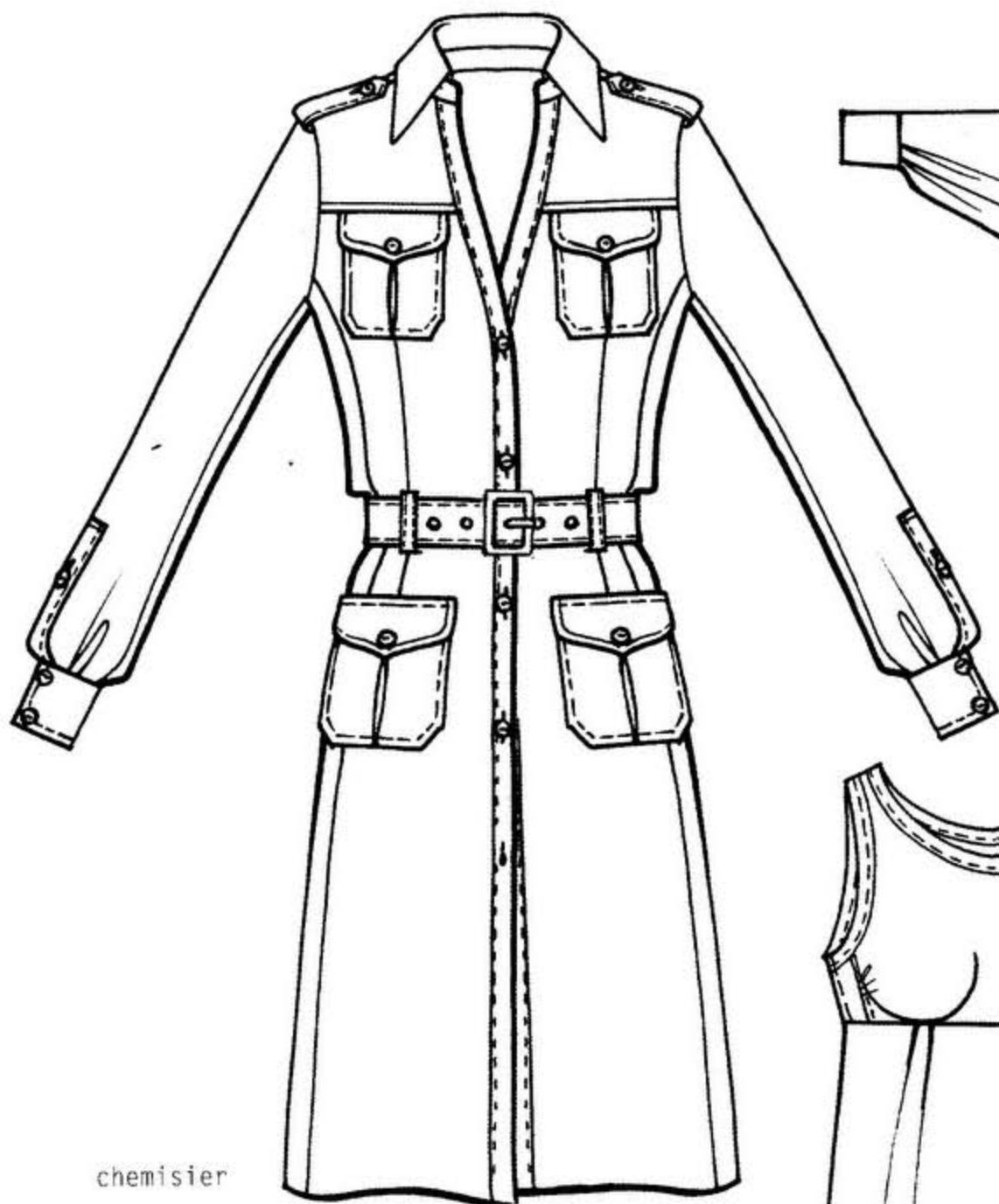
bustier



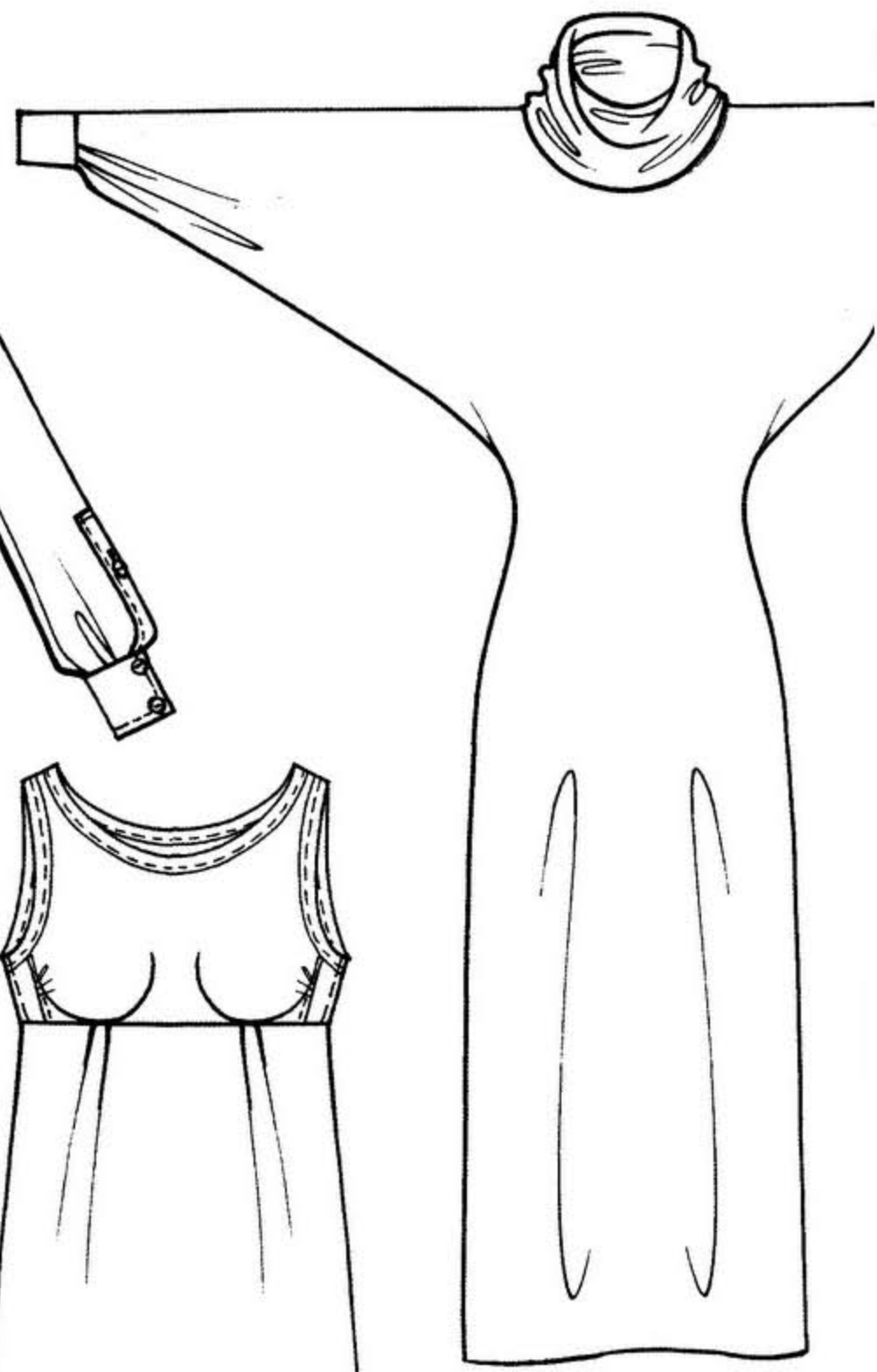
tubino



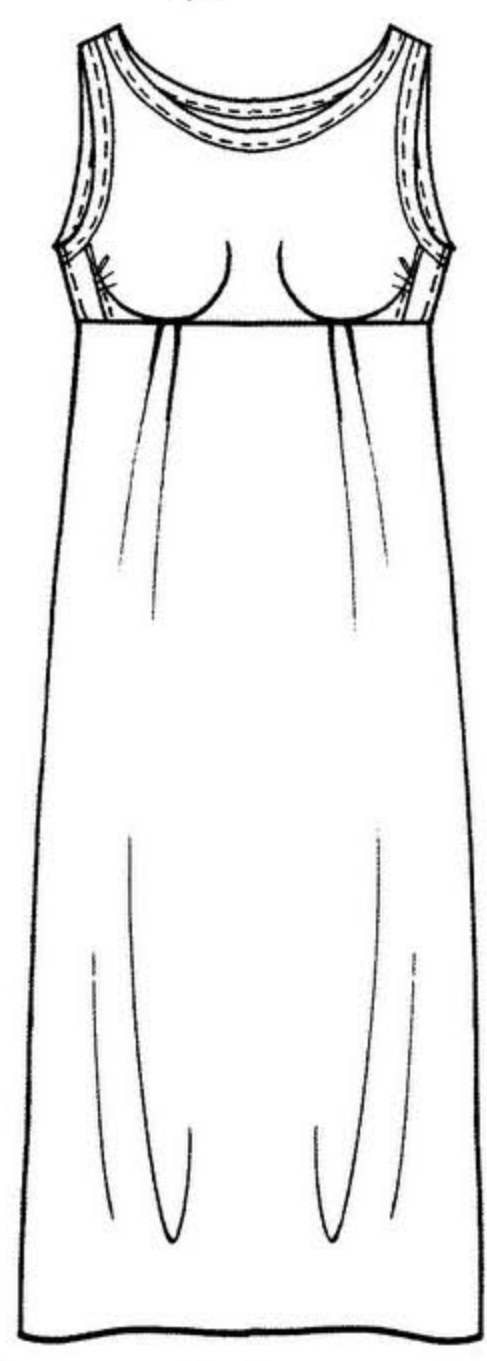
a sottoveste



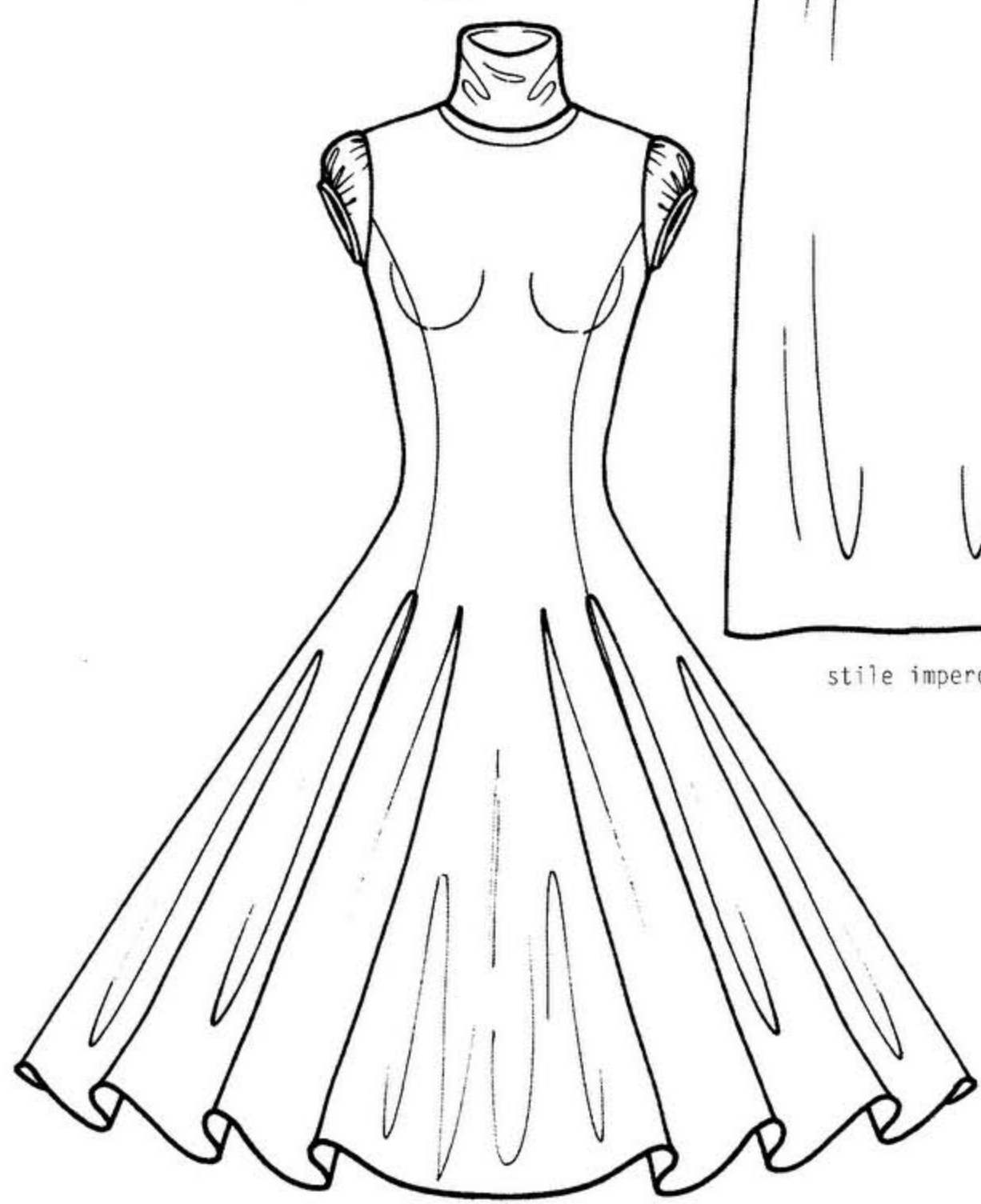
chemisier



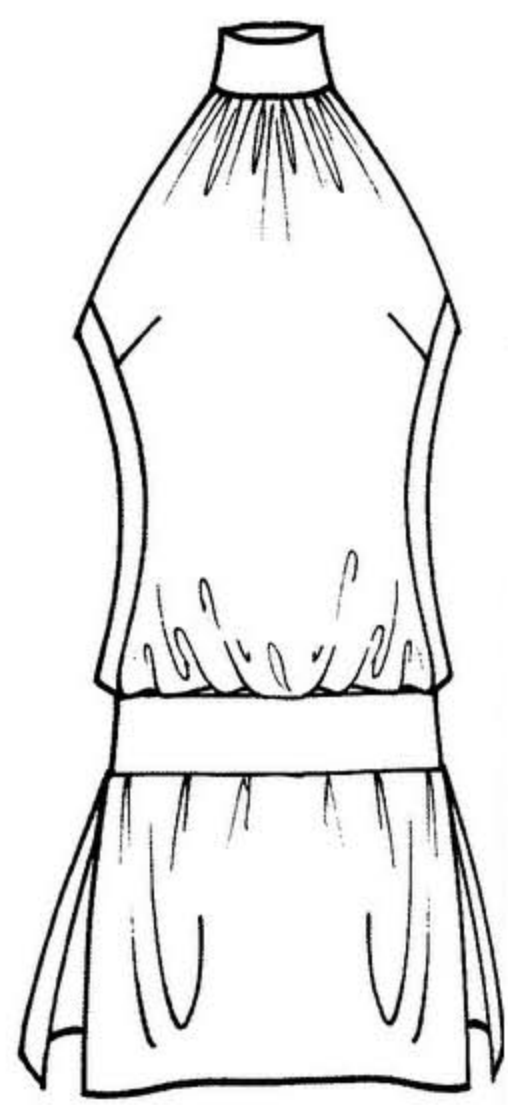
in jersey a pipistrello



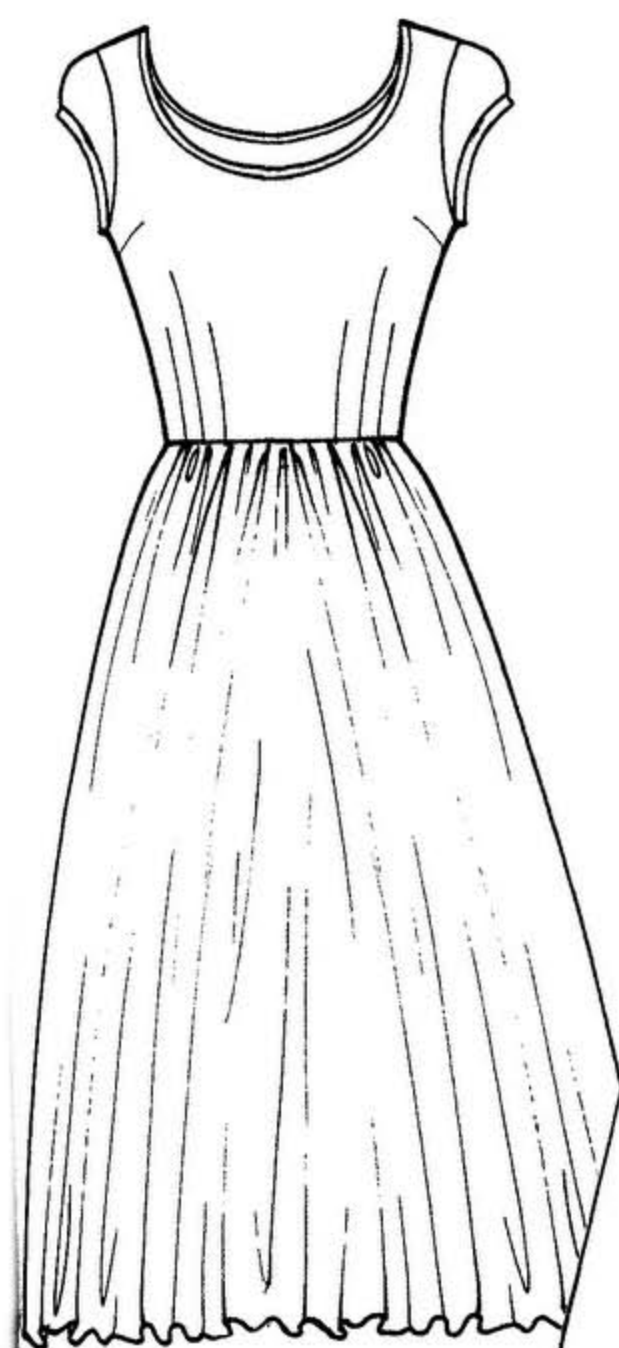
stile impero



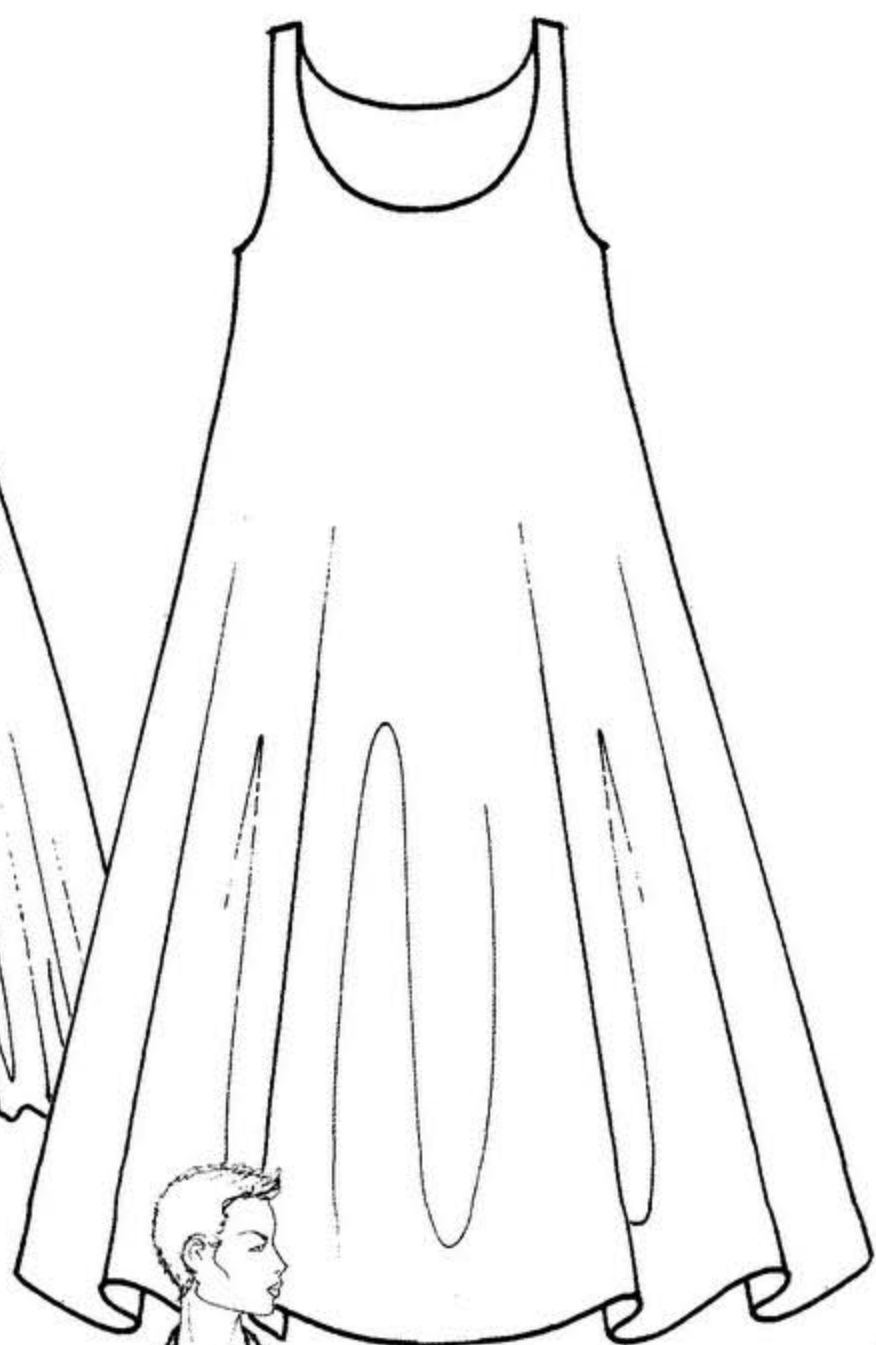
in jersey con svasatura a ruota



mini abito con fascione a vita bassa



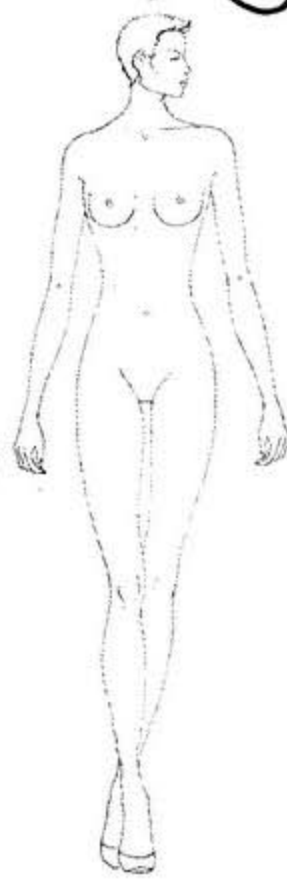
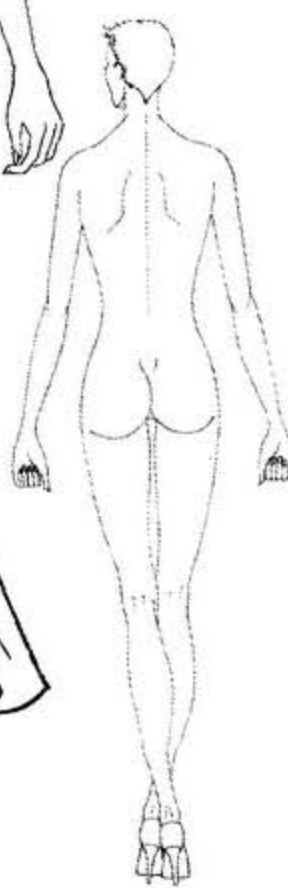
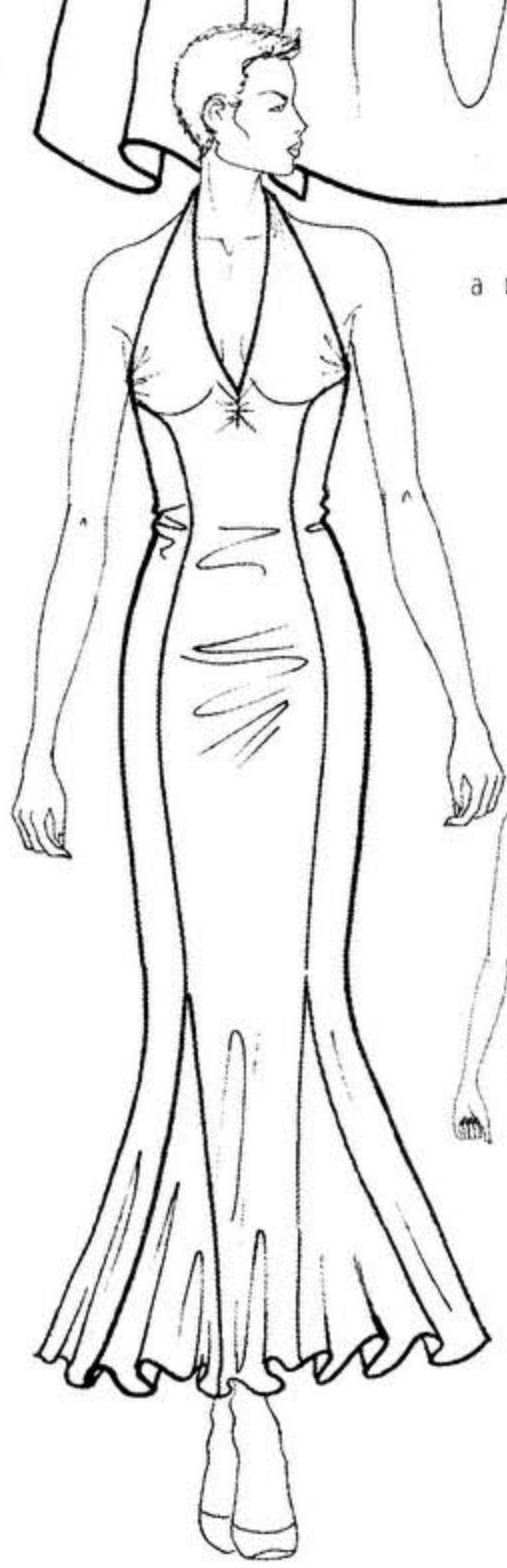
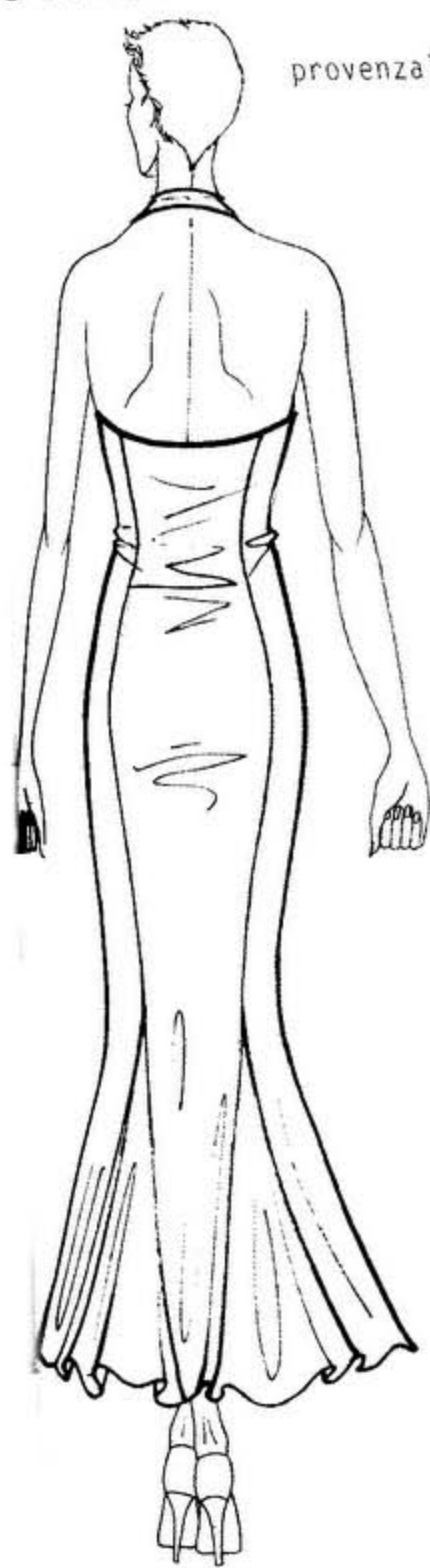
provenzale



a mezza ruota

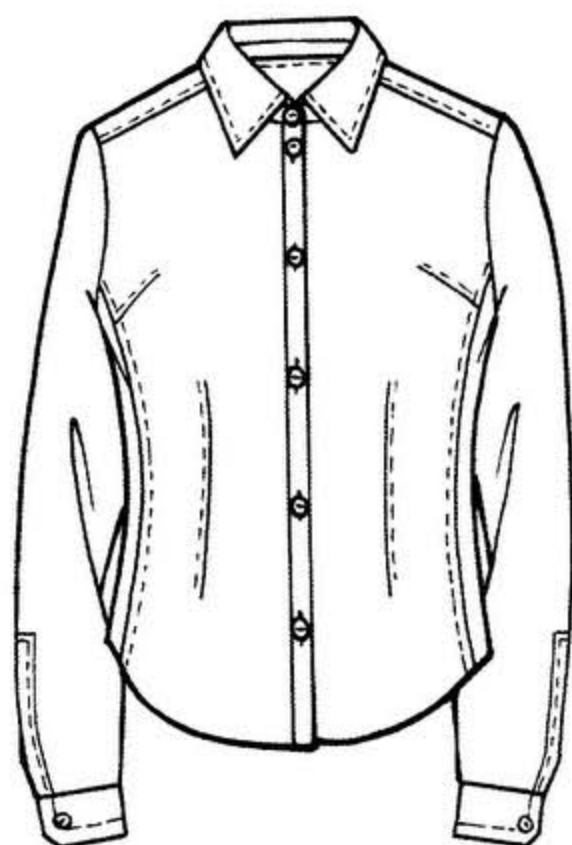
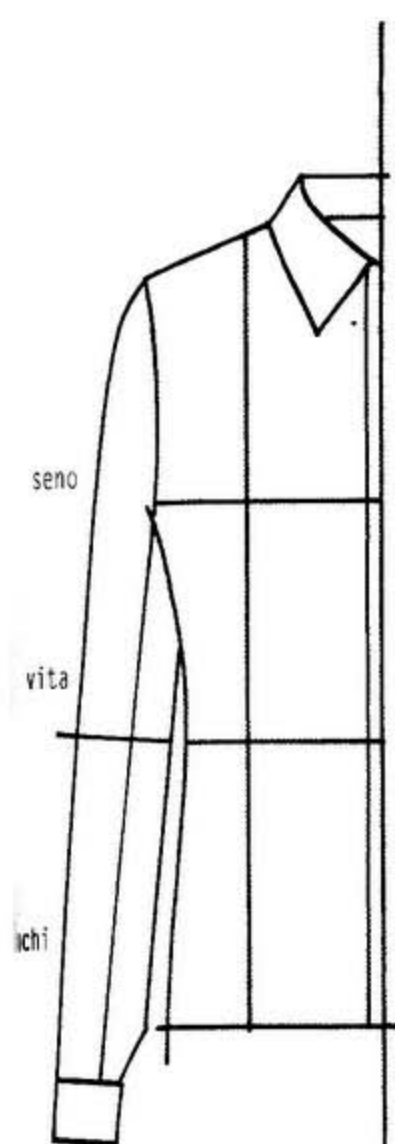


a sirena

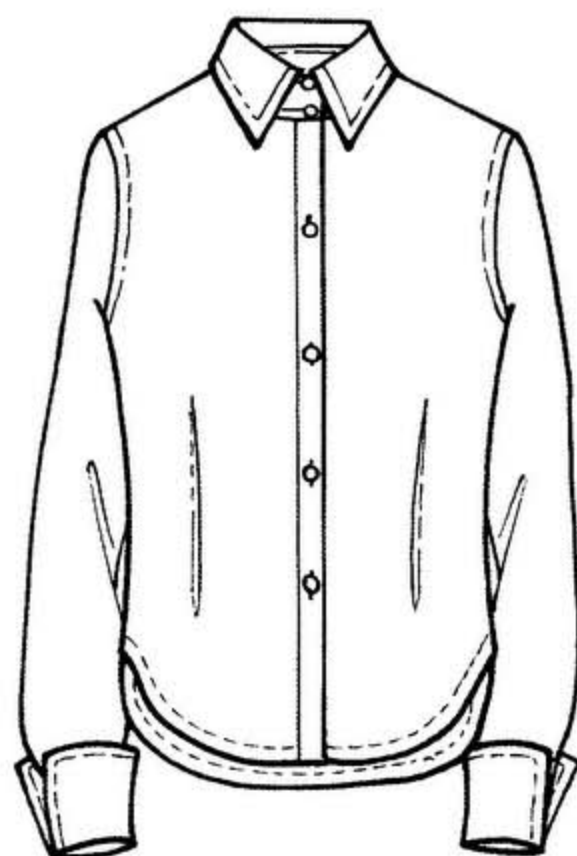




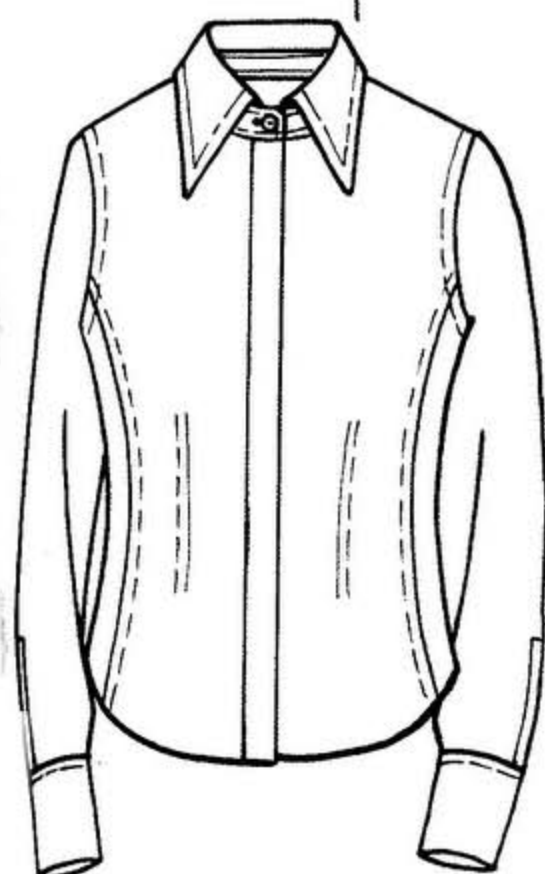
2 modelli visualizzati su figurino.



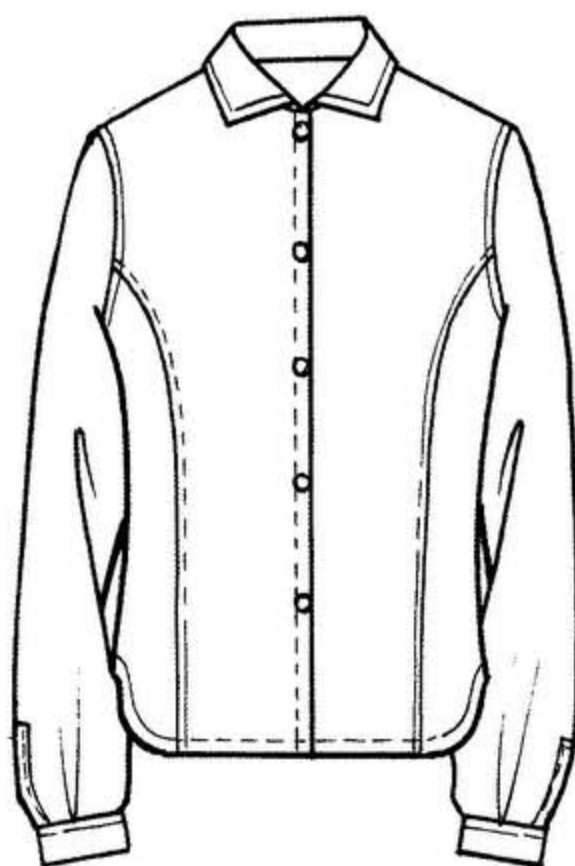
classica d'ispirazione maschile



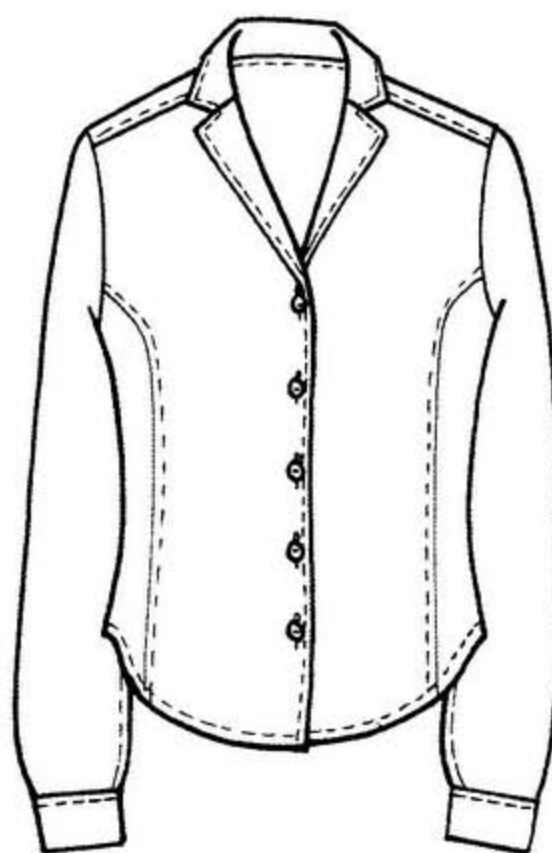
con listino alto a due bottoni
e polsi importanti



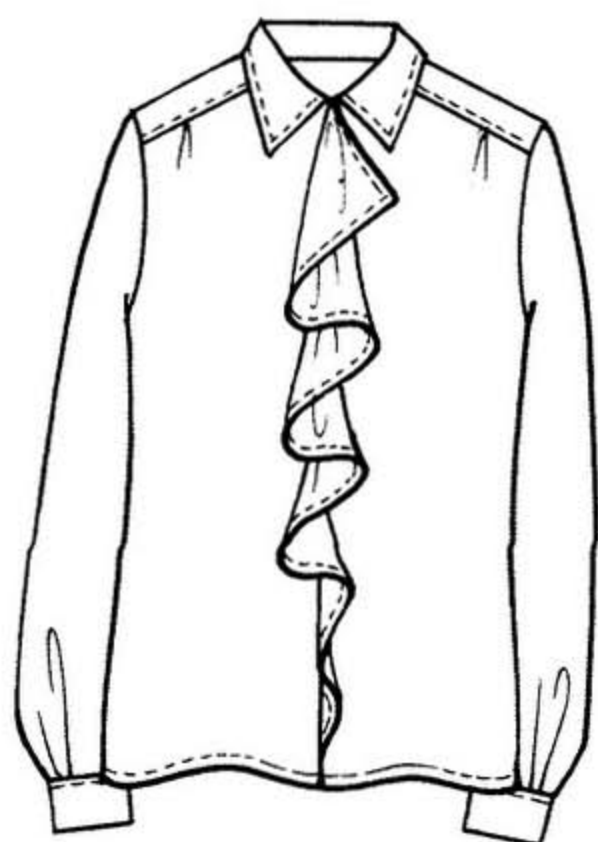
anni '70



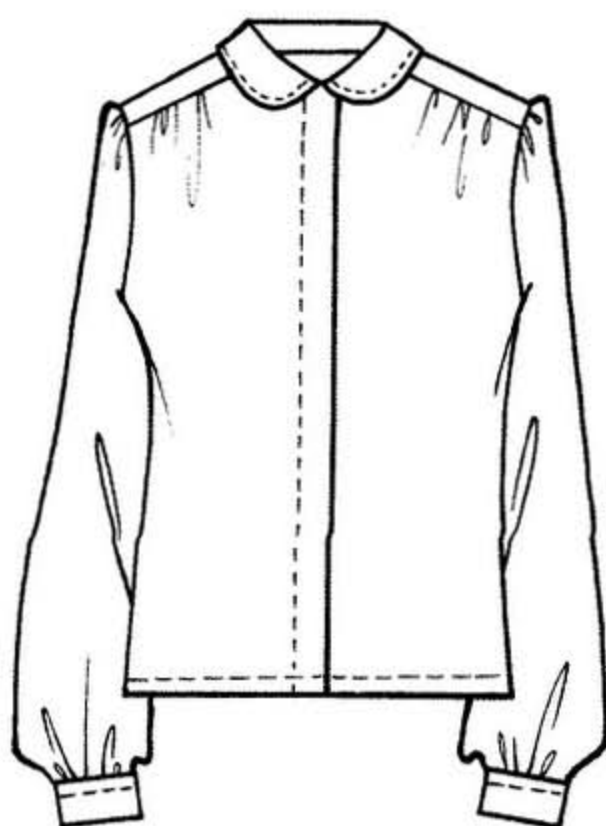
con collo alla francese
e tagli per sagomatura



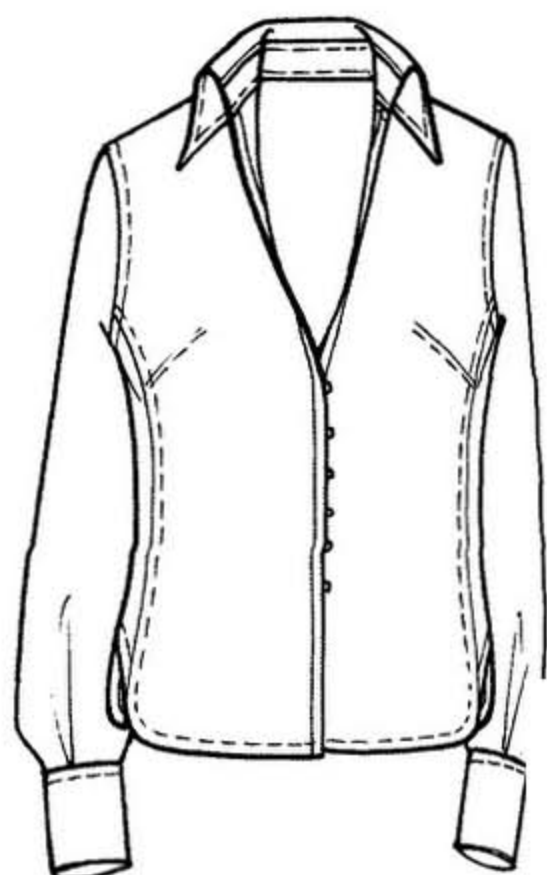
con revers
e tagli per sagomatura



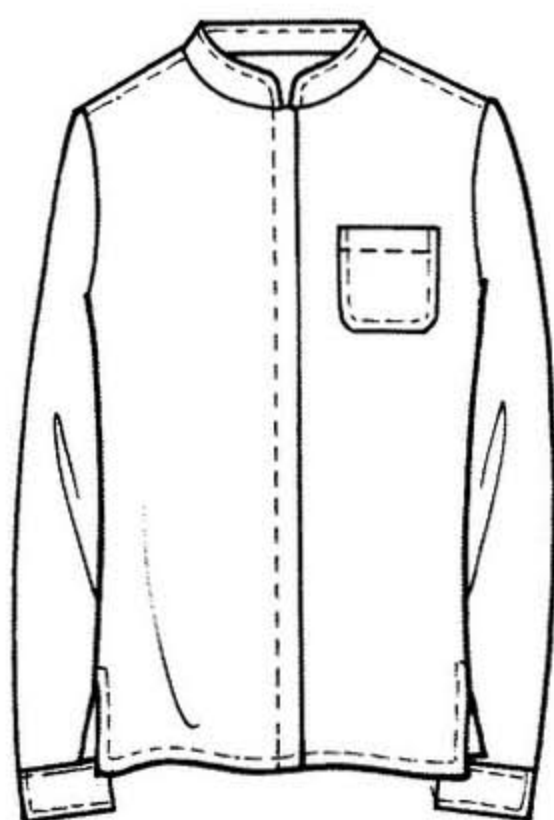
con jabot



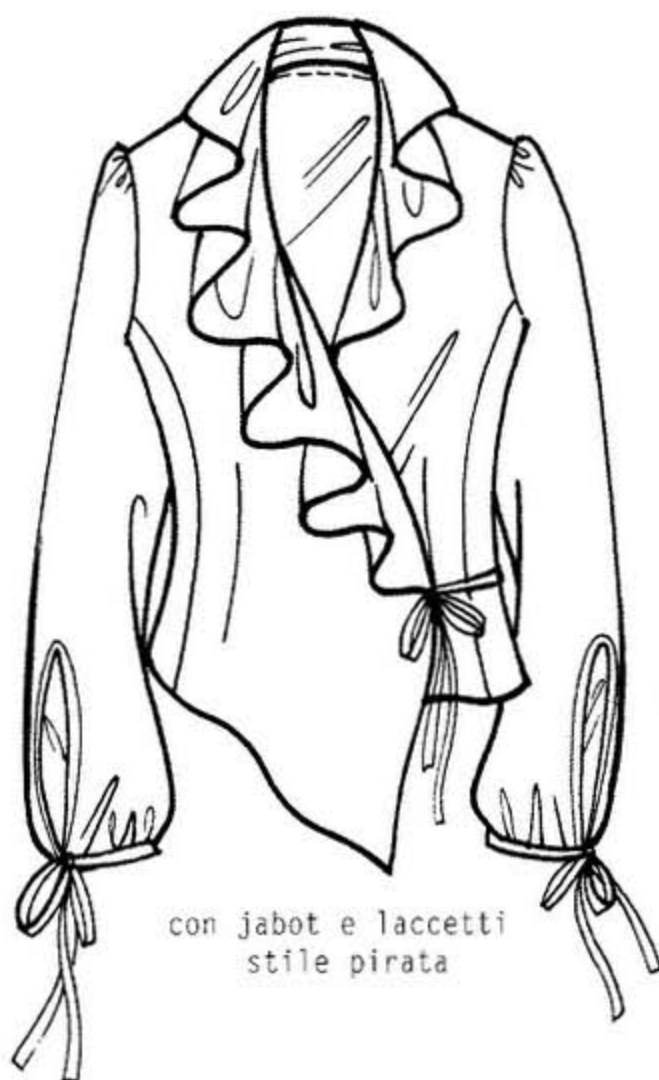
anni '40



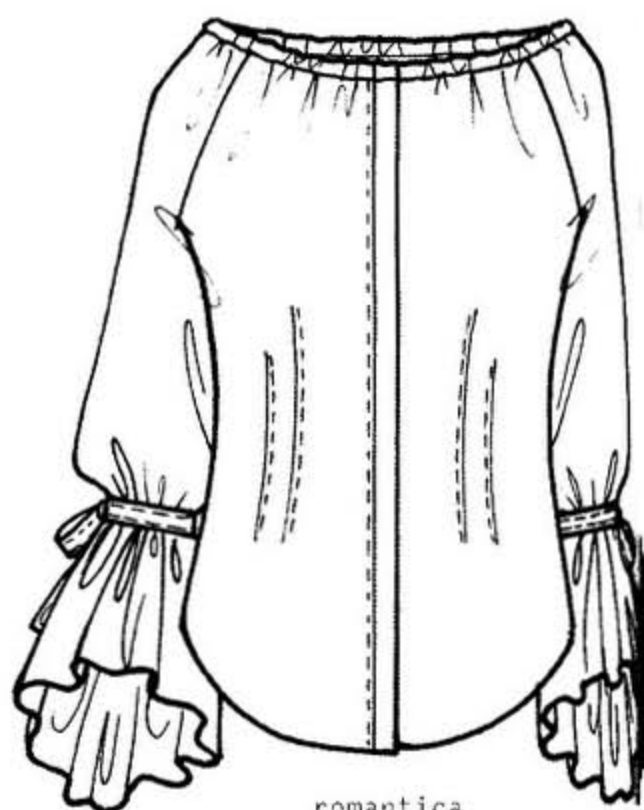
scollo profondo, collo importante
spacchetti arrotondati
polso alti e pinces seno



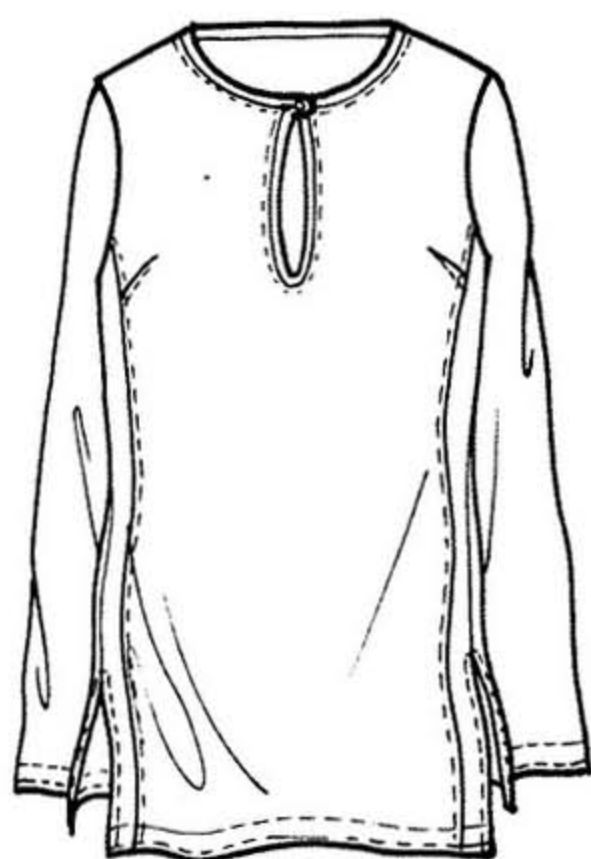
con collo alla coreana



con jabot e laccetti
stile pirata



romantica



caftano corto o kurta



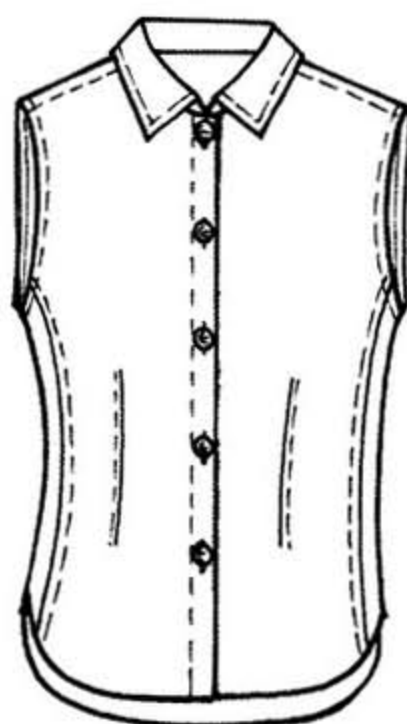
camicione



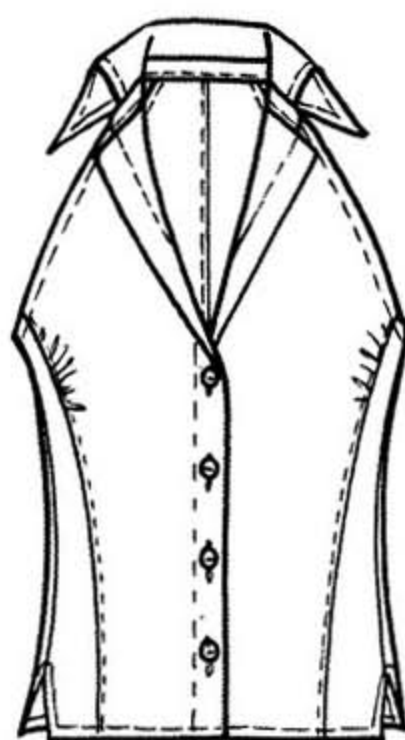
mezza manica



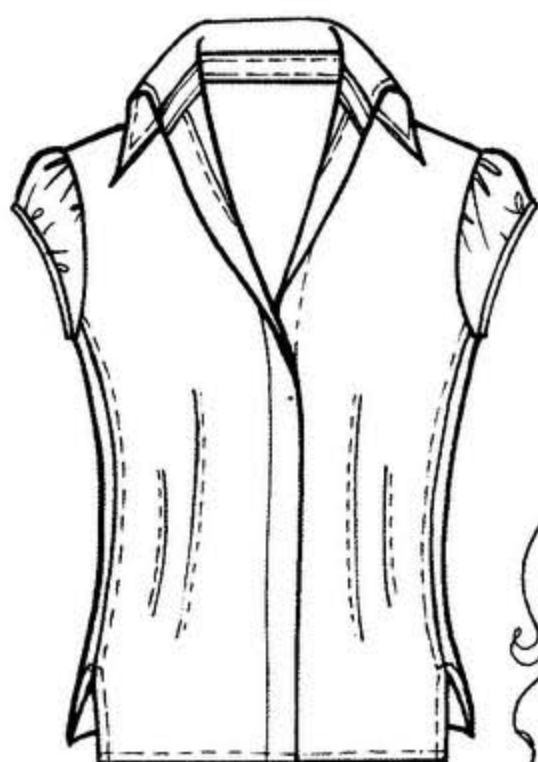
con maniche a farfalla



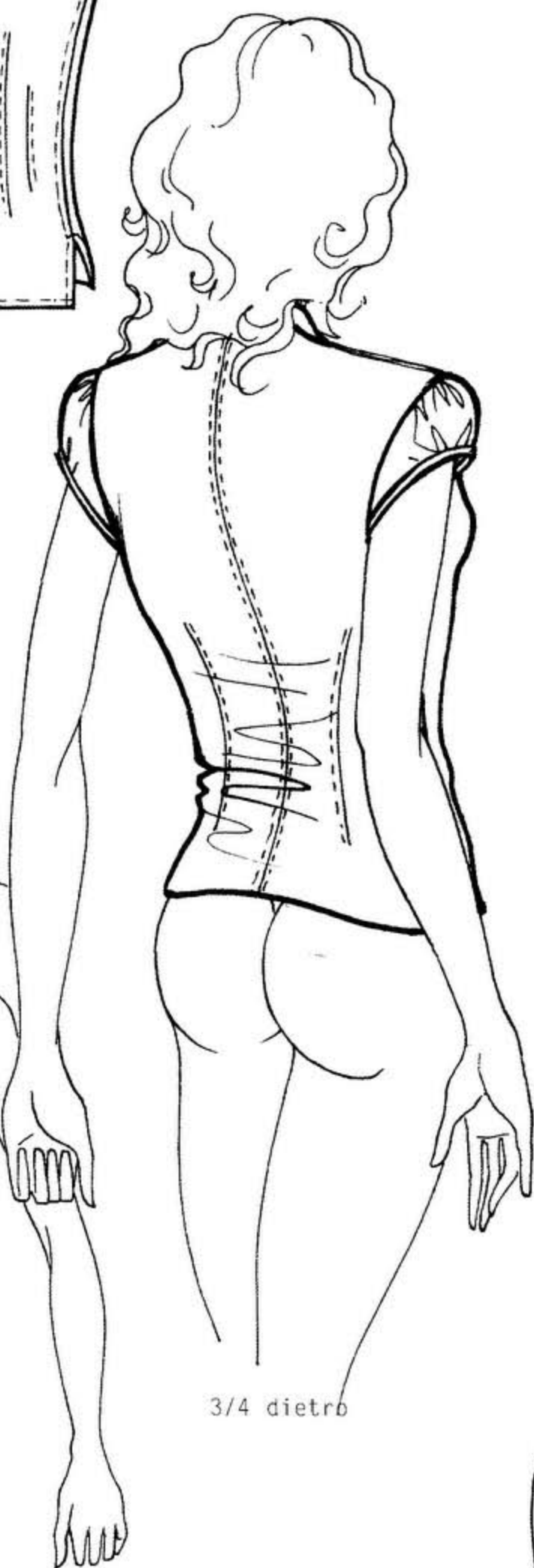
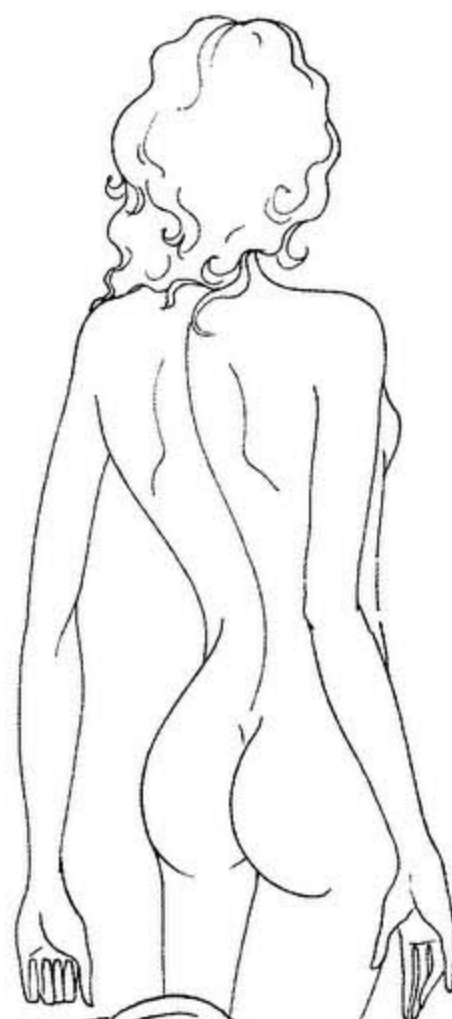
smanicata



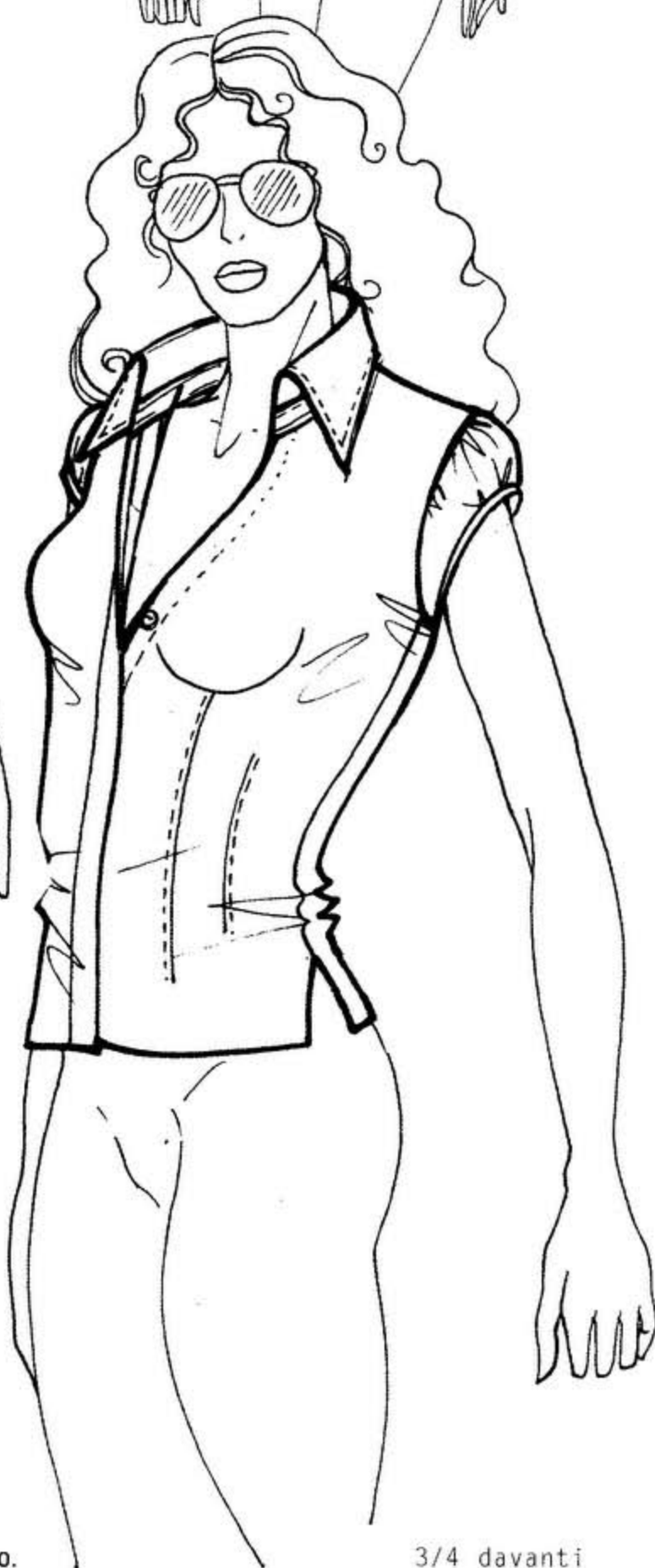
smanicata all'americana
con arricciatura punto seno
e spacchetti



glamour

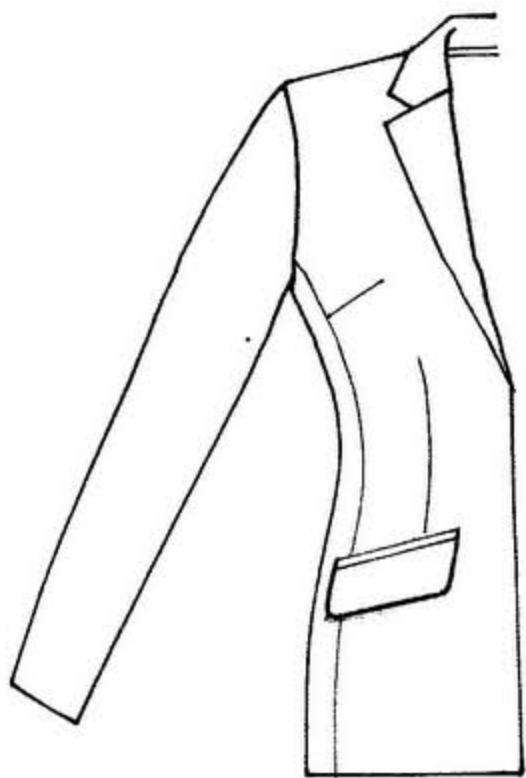


3/4 dietro

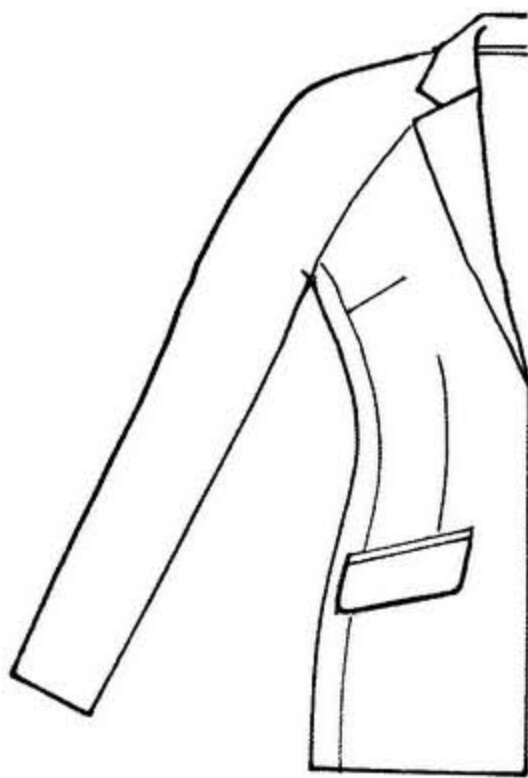


3/4 davanti

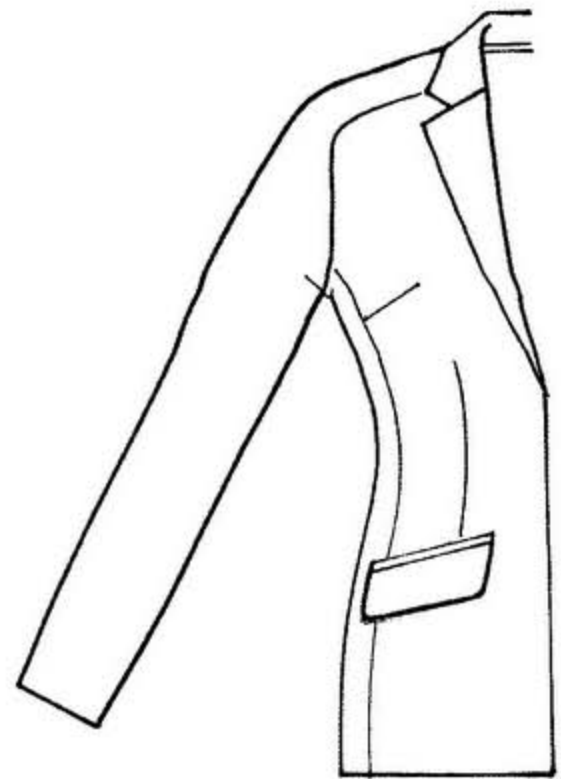
Visualizzazione di una camicia sul figurino.



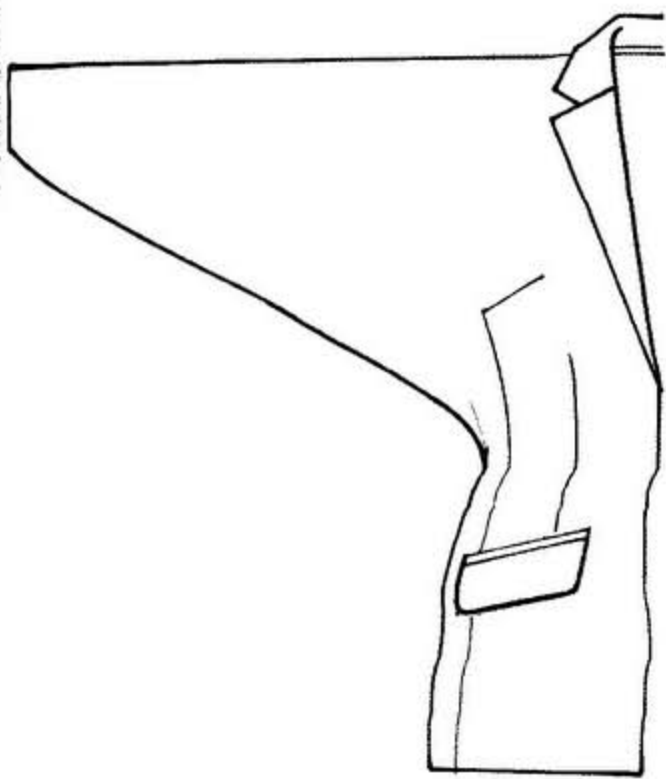
a giro



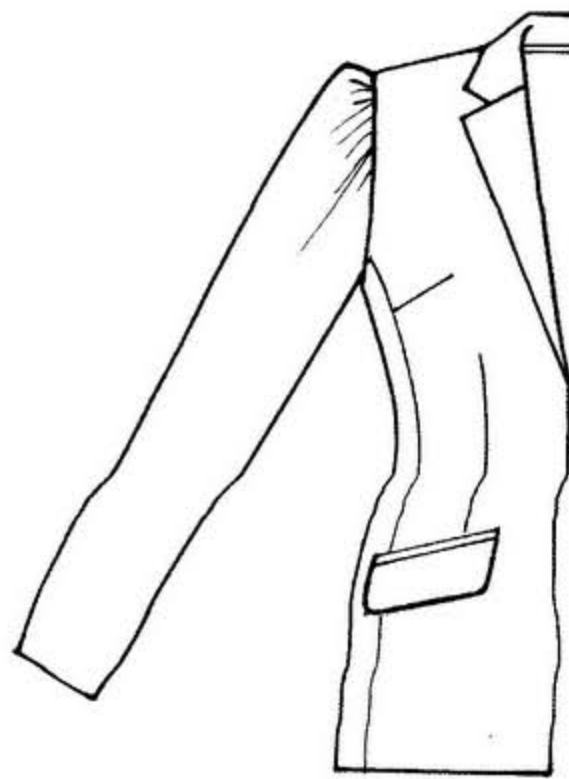
raglan



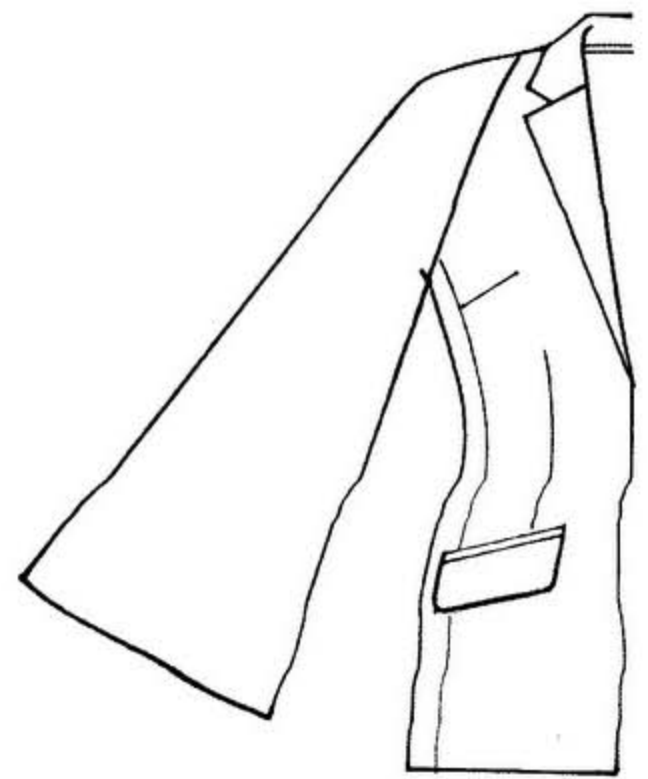
a martello



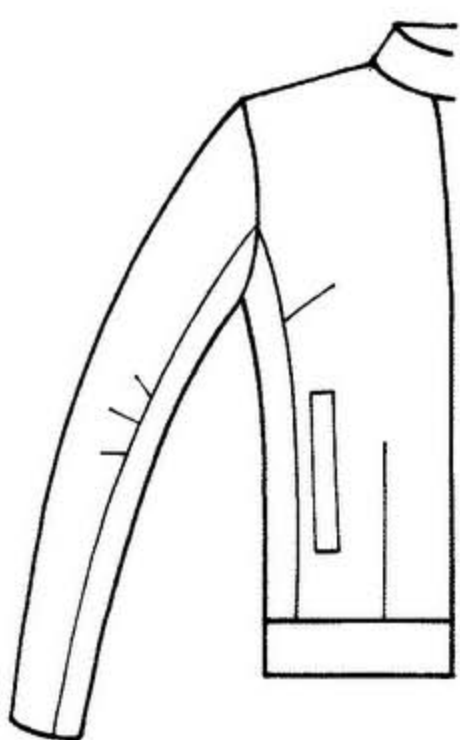
a pipistrello



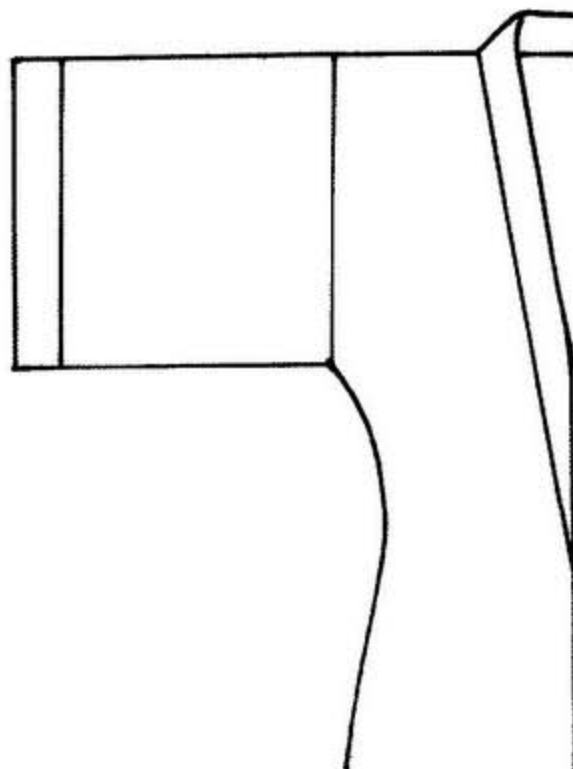
arricciata



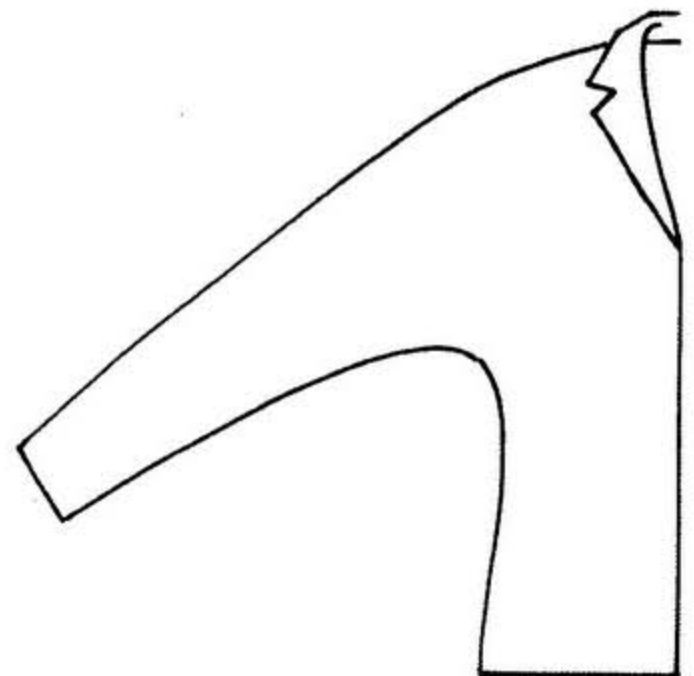
punta raglan, manica svasata



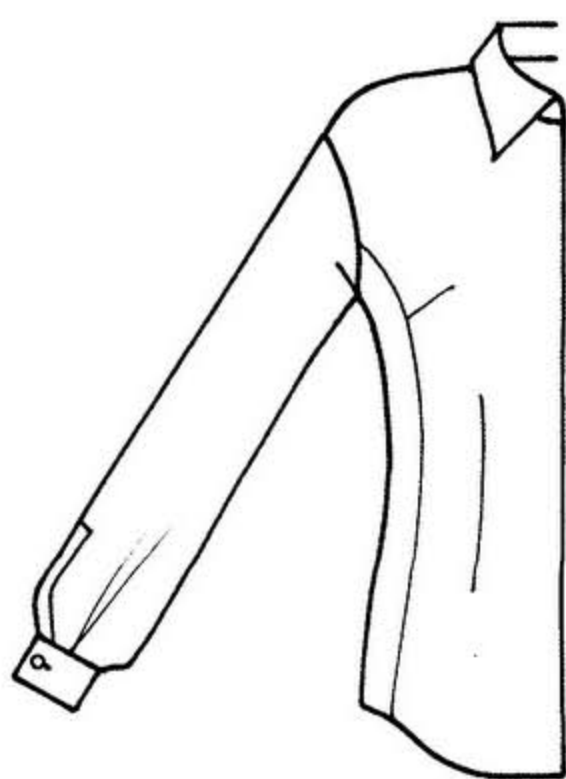
a giro sagomata



kimono classico



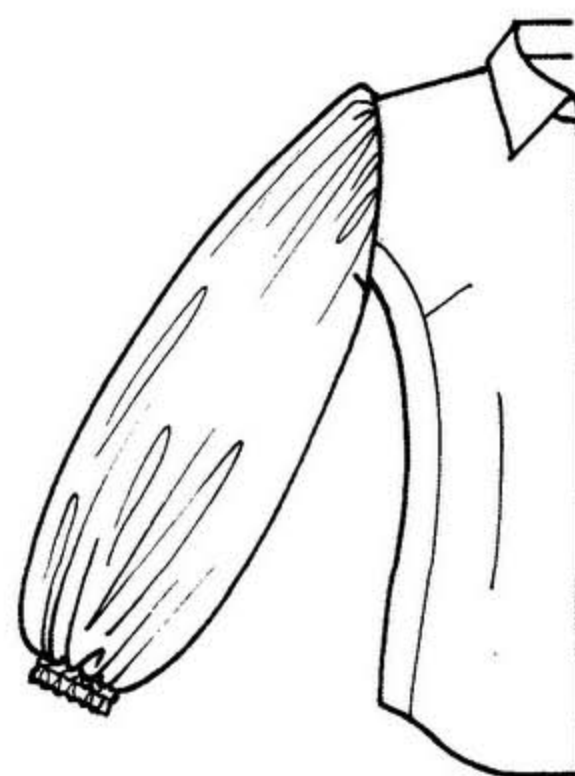
kimono occidentale



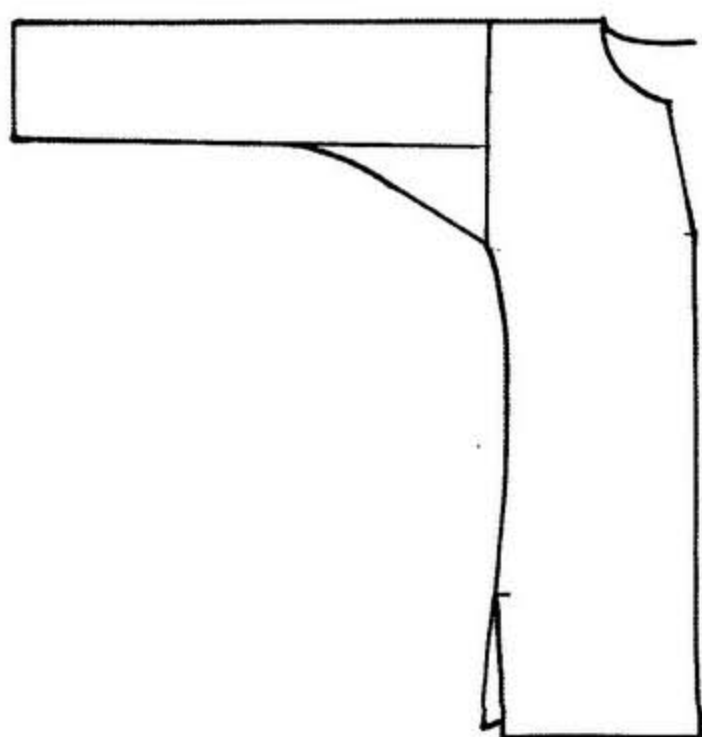
giro sceso



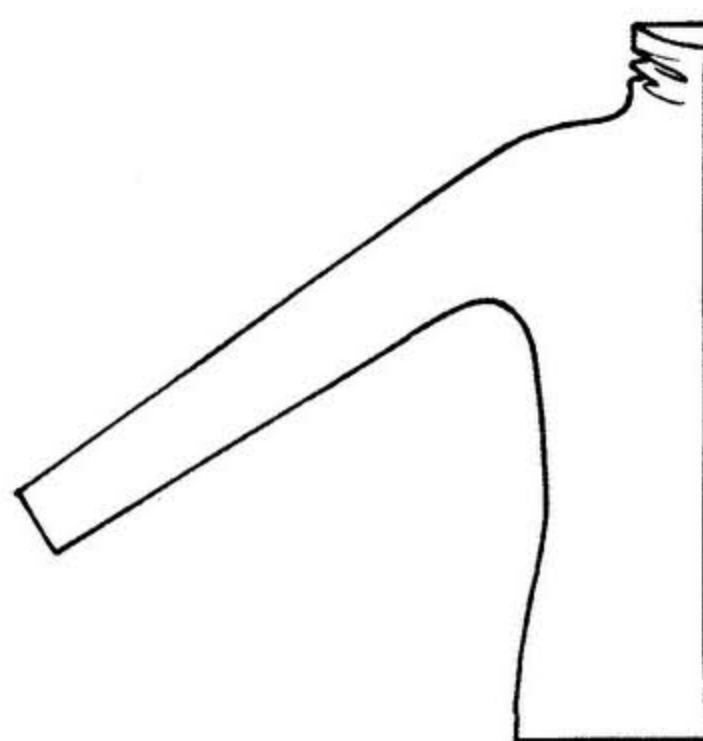
svasata con coulisse



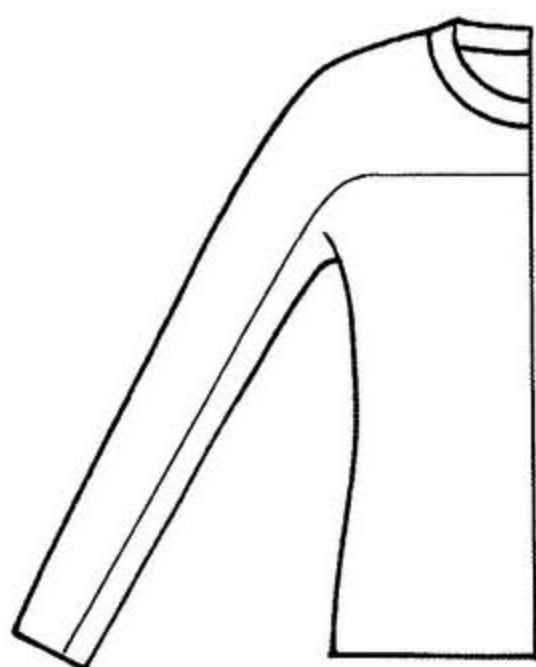
a palloncino



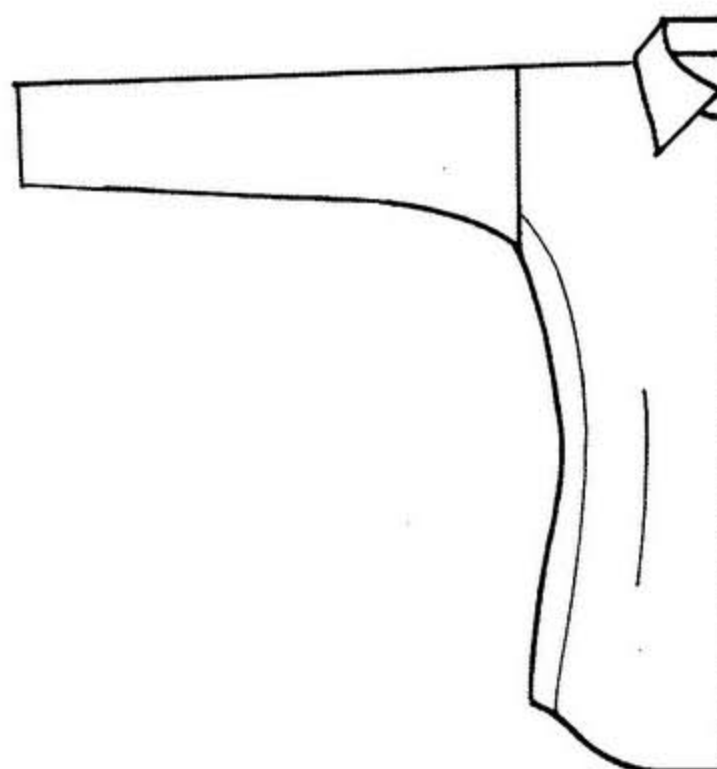
manica-caftano



in jersey dall'intero

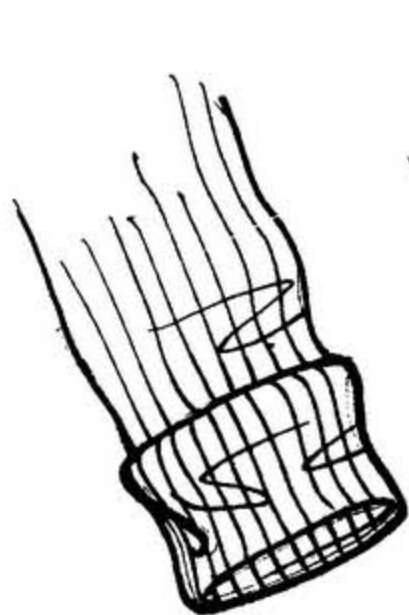


con taglio sportivo



a T

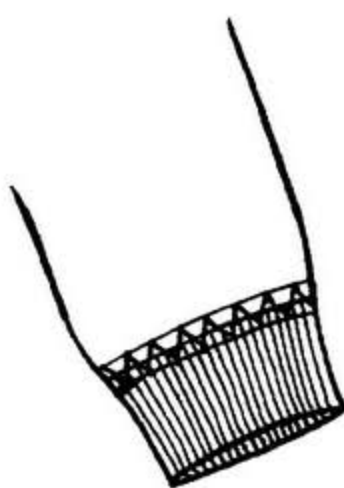
POLSI CLASSICI E SPORTIVI MAGLIE, T-SHIRTS, GIUBBOTTI E CAMICIE



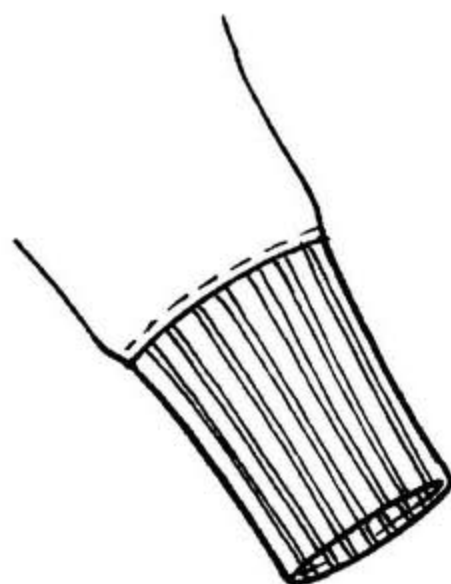
in maglia a coste
con risvolto



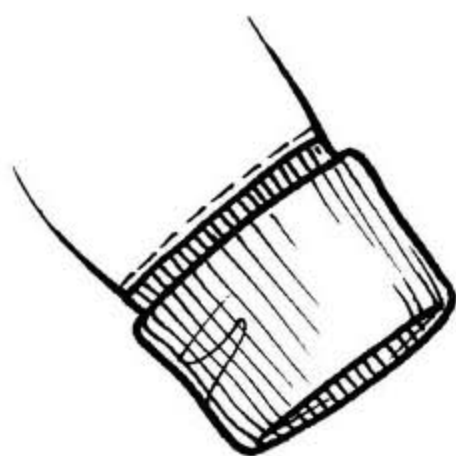
in maglia
bordo a coste



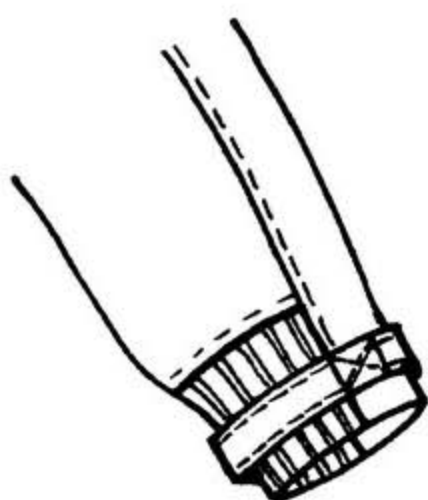
bordo in jersey
a coste riportato



bordo in maglia
riportata



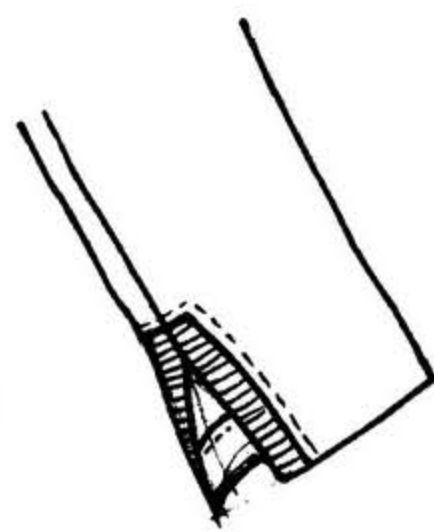
in maglia con risvolto,
riportato



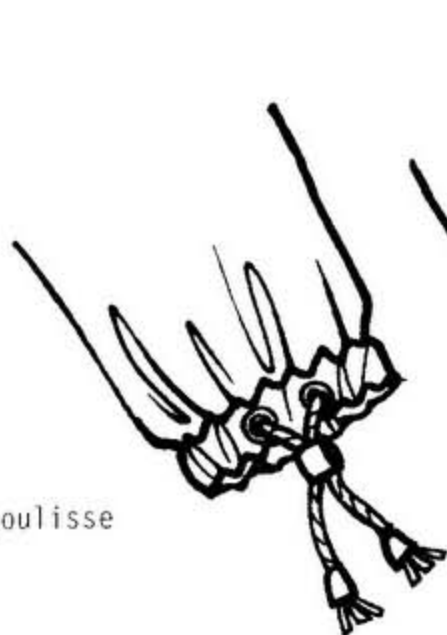
1/2 polso in maglia
con cinturino



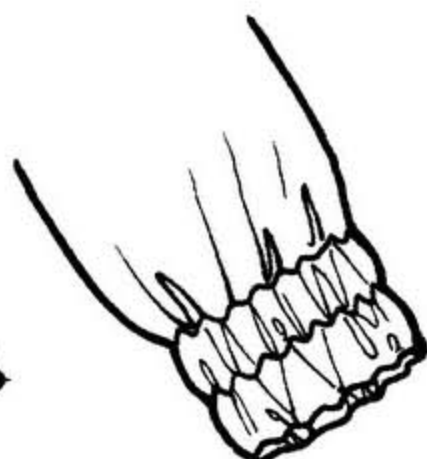
polso t-shirt



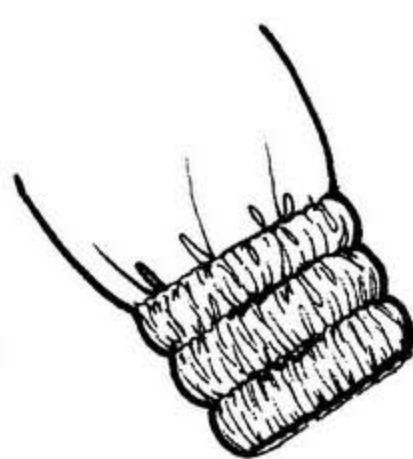
polso con spacco
rifinito in maglia



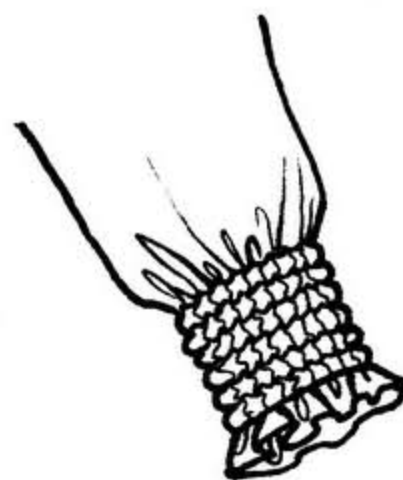
con coulisse



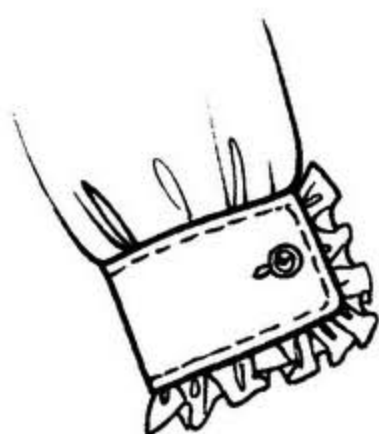
con doppia fila
di elastico



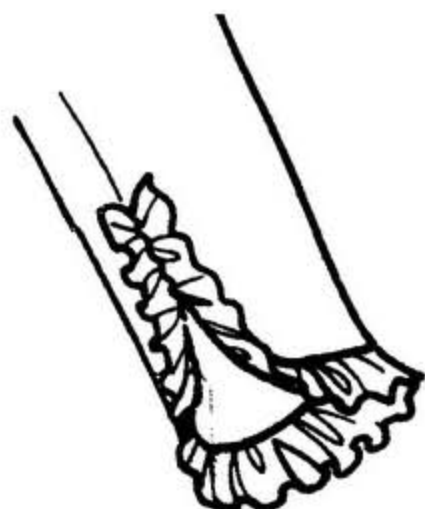
con tripla fila
di elastico



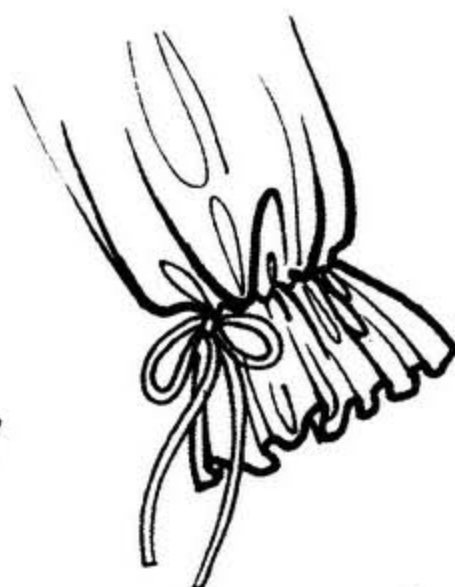
rifinito con cuciture
con filo elastico



romantico



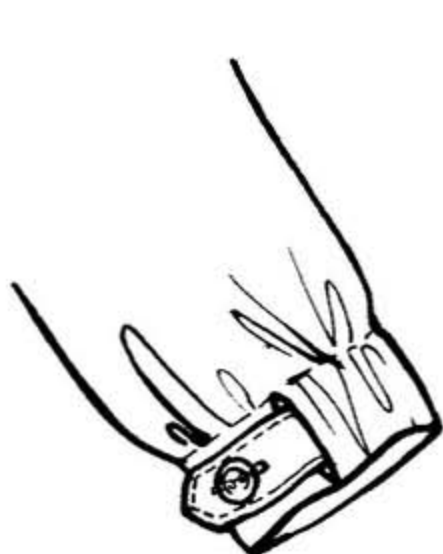
con rouches cucite attorno
allo spacco stondato



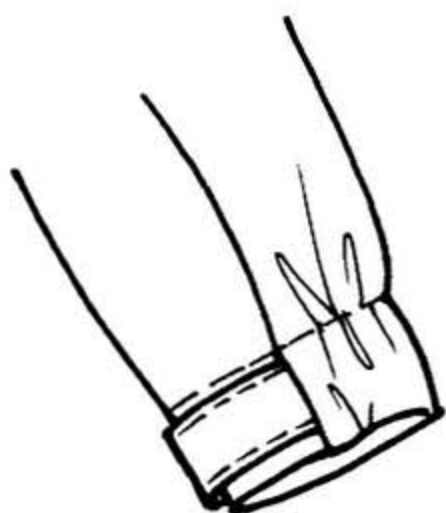
con arricciatura e frappa
create da coulisse



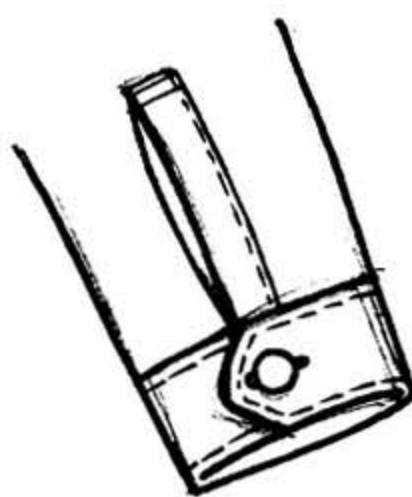
con volant sovrapposti



con cinturino abbottonato
che funge da coulisse



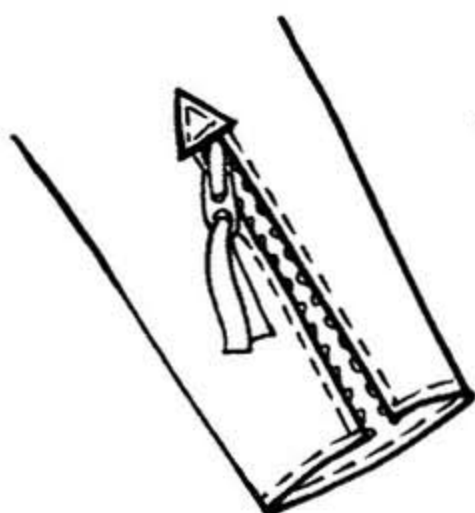
con cinturino fisso
che arriccia



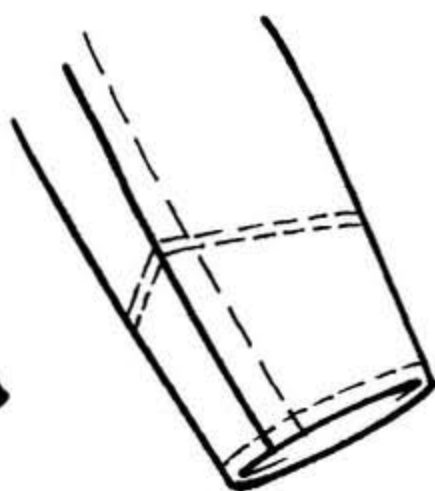
classico a camicia



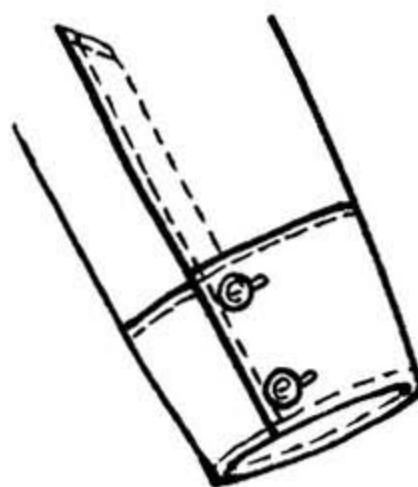
sportivo con velcro



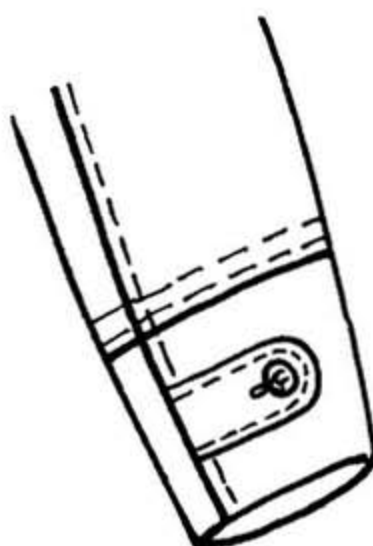
sportivo con zip e tiralampe
in tessuto



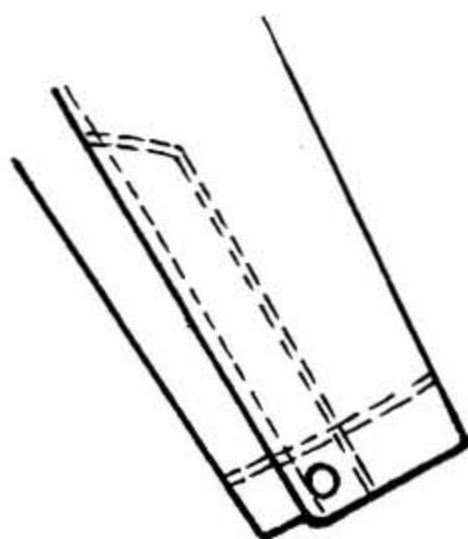
chiuso, con impunture
importanti



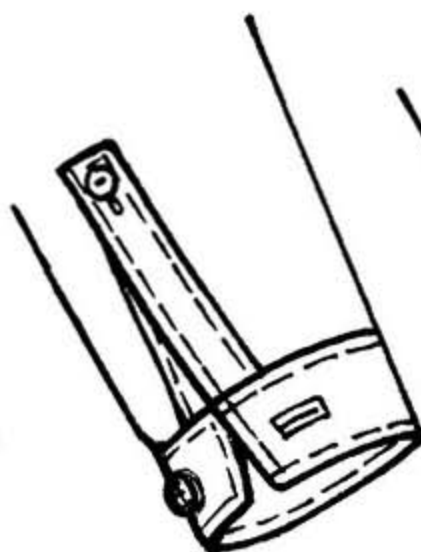
linea dritta con polso
e abbottonatura



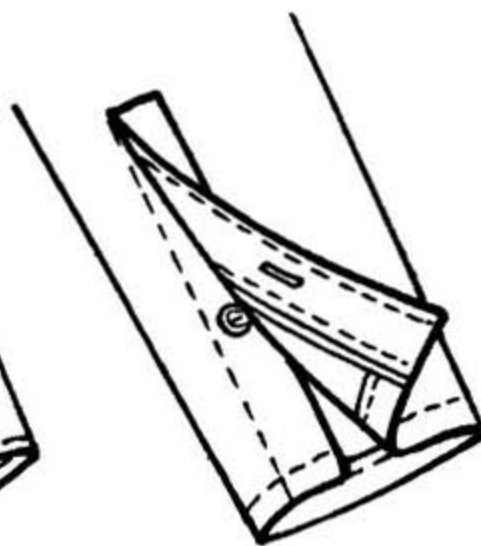
con cinturino x
estetica



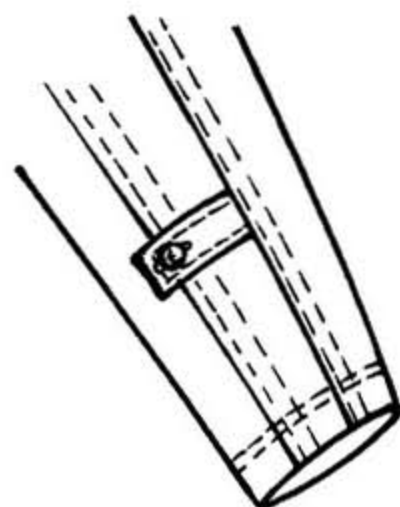
con abbottonatura nascosta



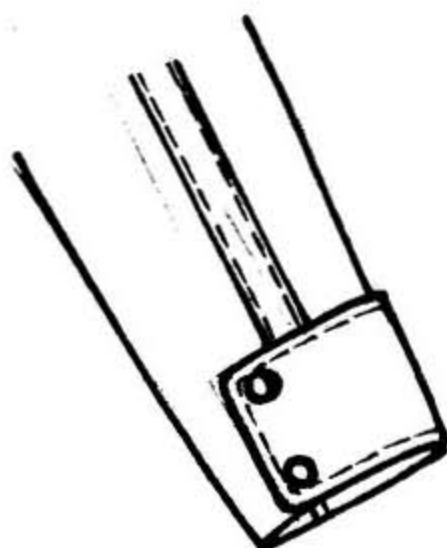
a camicia con polso basso



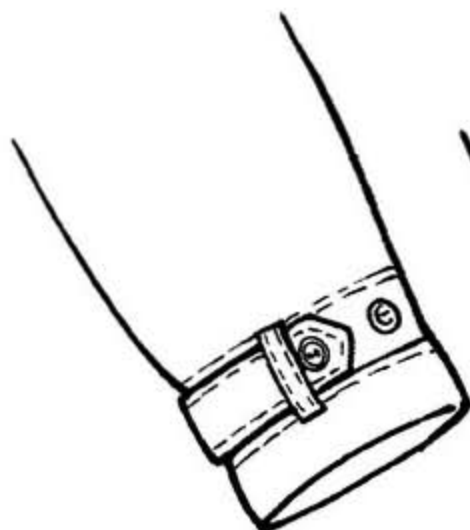
con bottone interno



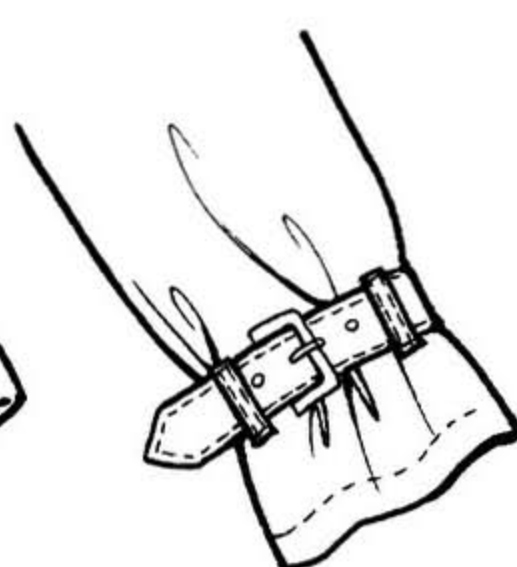
con tagli, impunture
e dettaglio



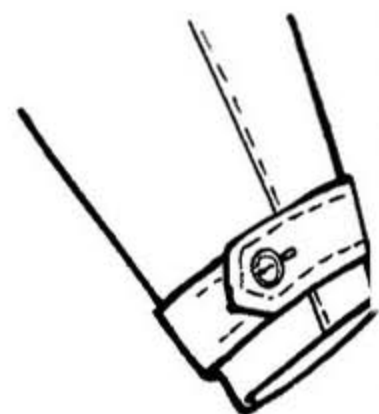
cinturino alto
con bottoni a pressione



con 1/2 cinturino, passante
e doppia abbottonatura

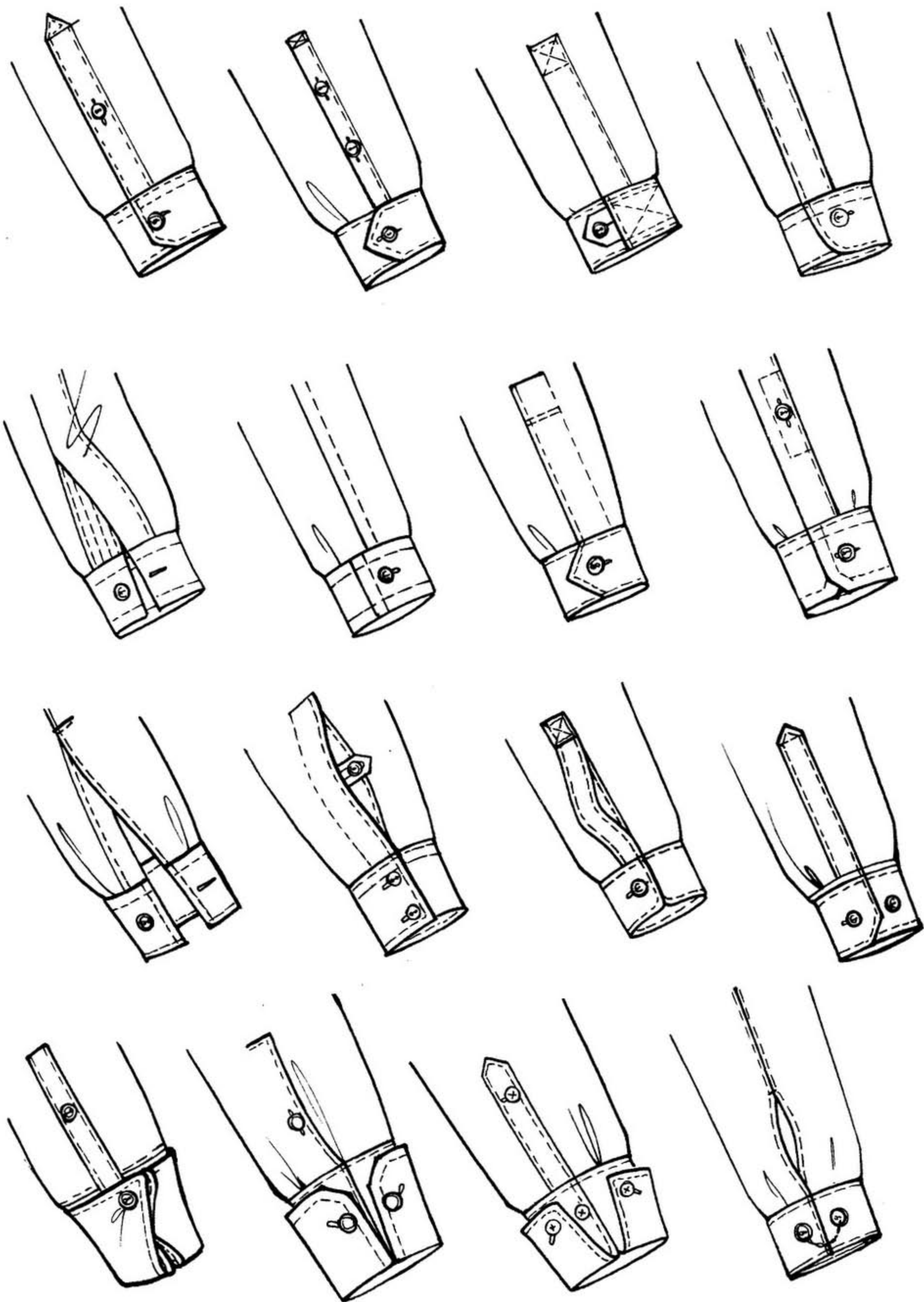


da impermeabile classico
con cinturino, fibbia e passanti



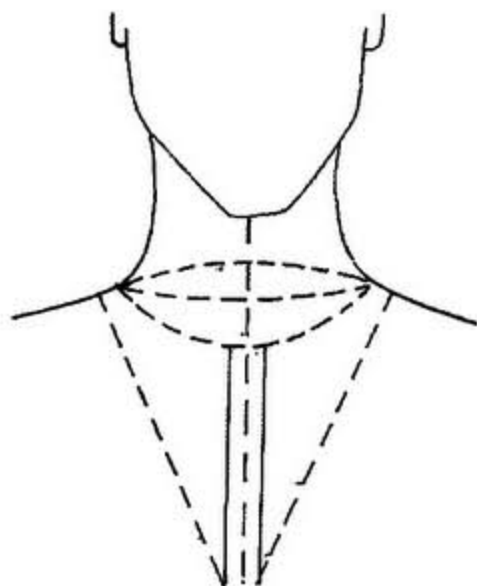
con cinturino

POLSI DA CAMICIA CON VARIANTI DI ALLACCIATURE E PICCOLI DETTAGLI

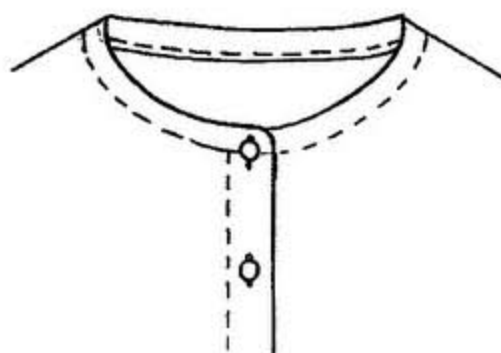


COLLI E SCOLLATURE

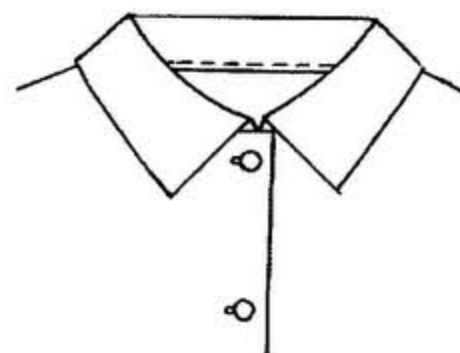
COLLI DA CAMICIA



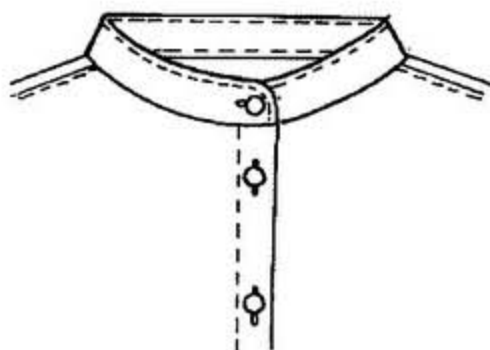
base



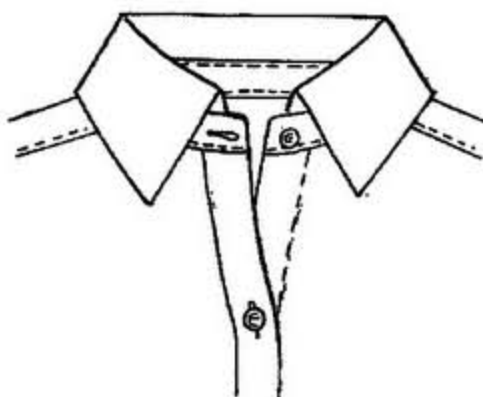
giro collo



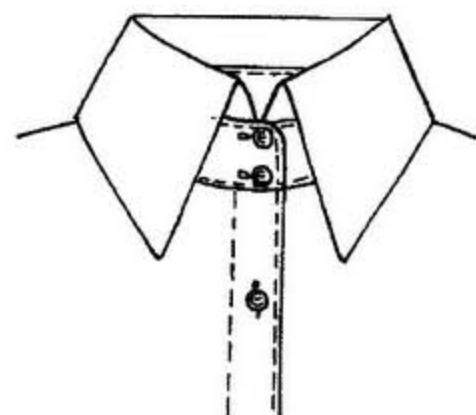
colletto classico



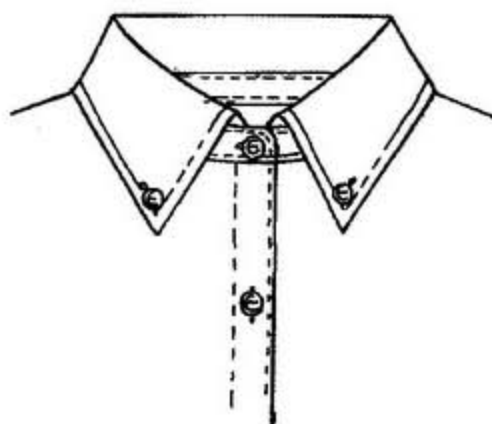
coreana



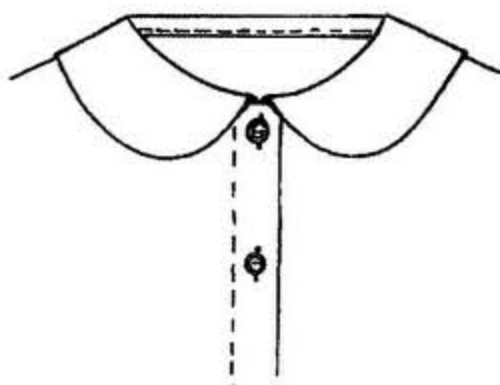
con listino



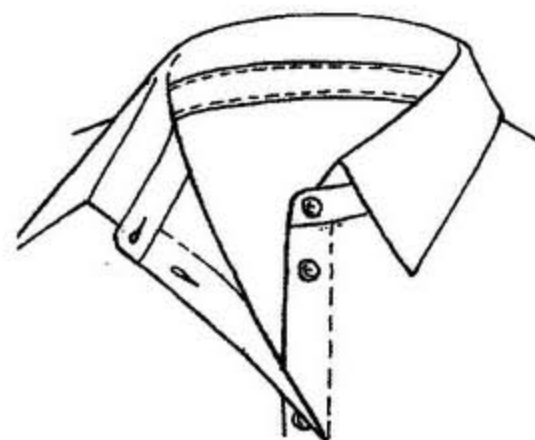
montante anni '70



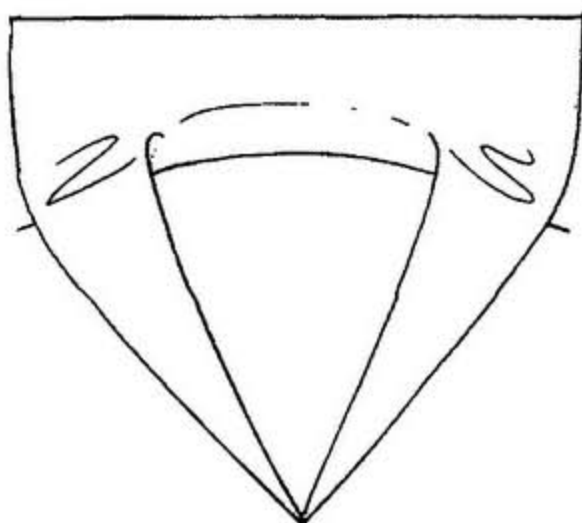
bottom-down



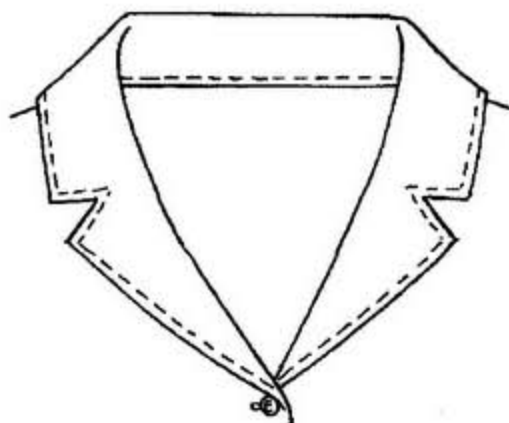
piatto, stonato



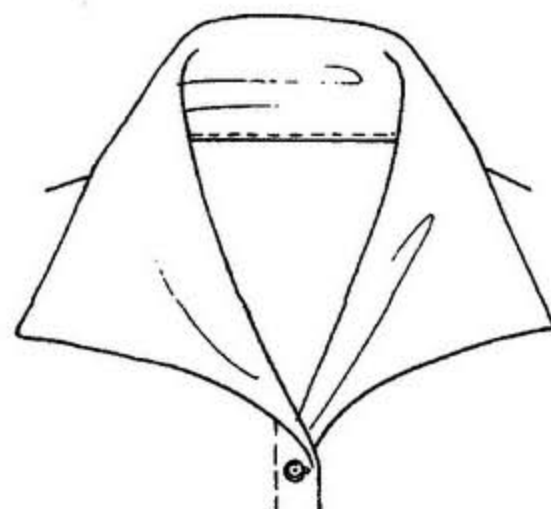
a camicia aperto



marinara



con piccoli revers



all'americana con revers grandi

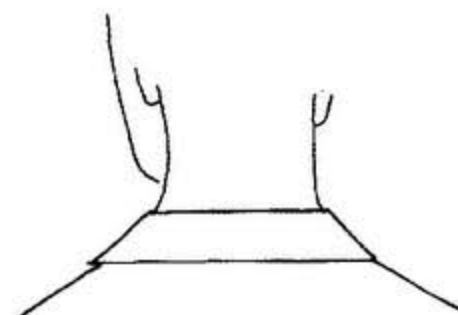
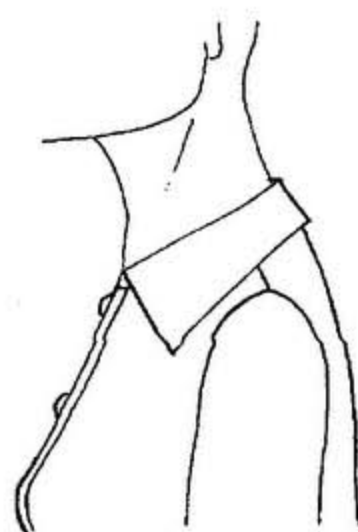
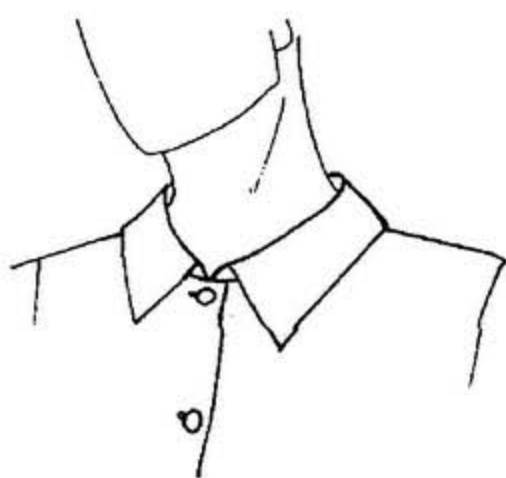
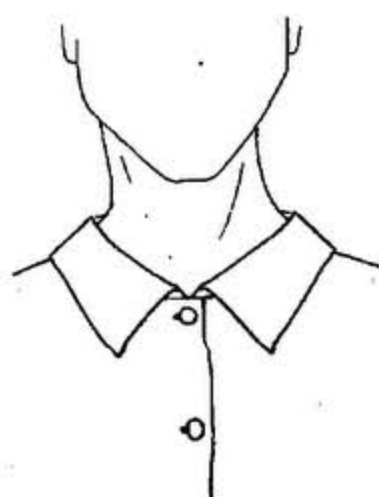
COLLI IN PROSPETTIVA

davanti

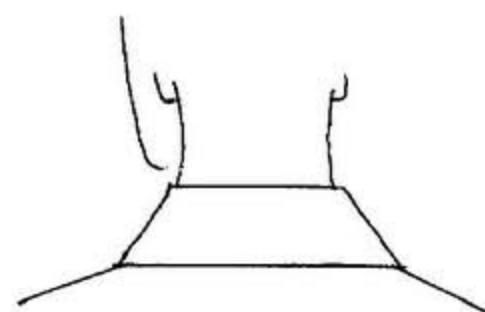
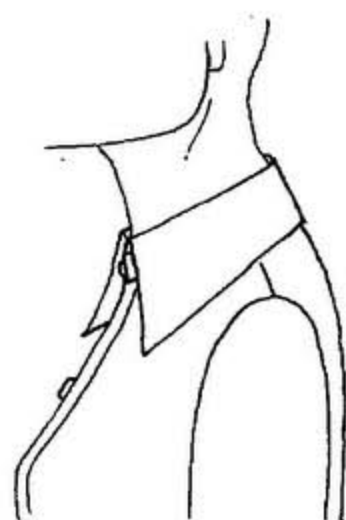
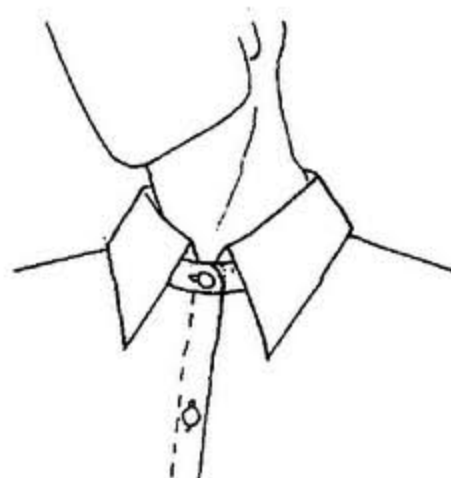
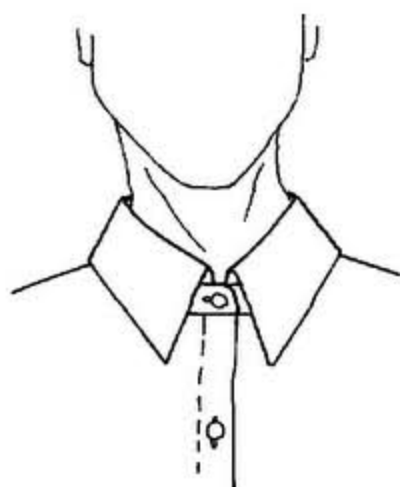
tre-quarti

profilo

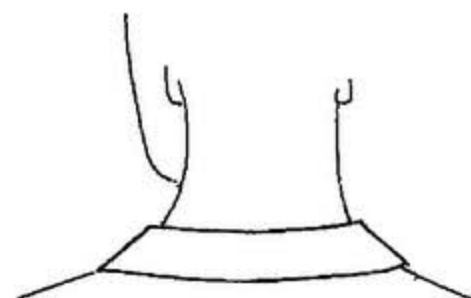
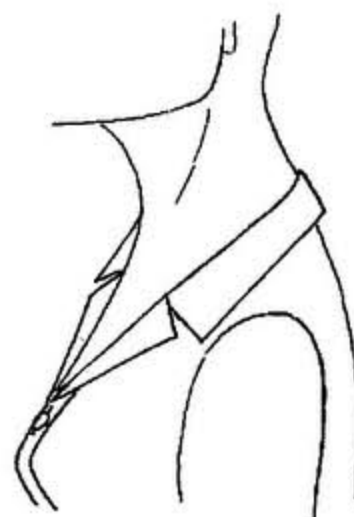
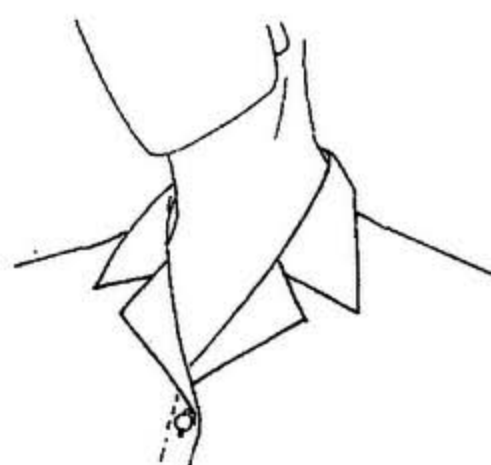
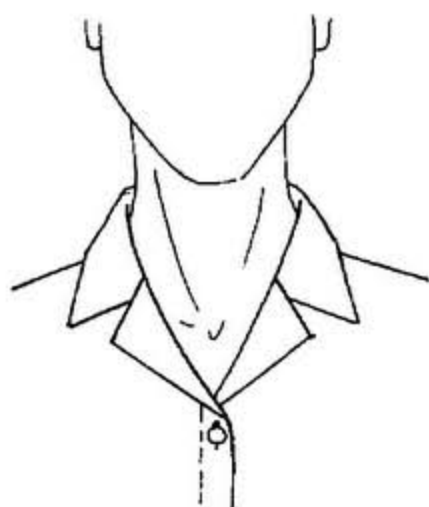
dietro



collo classico



collo montante

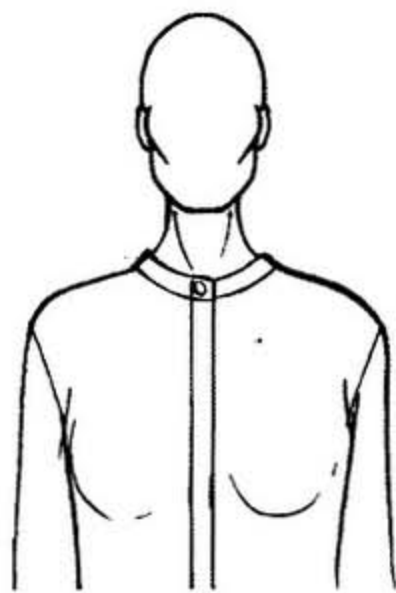


collo con piccoli revers

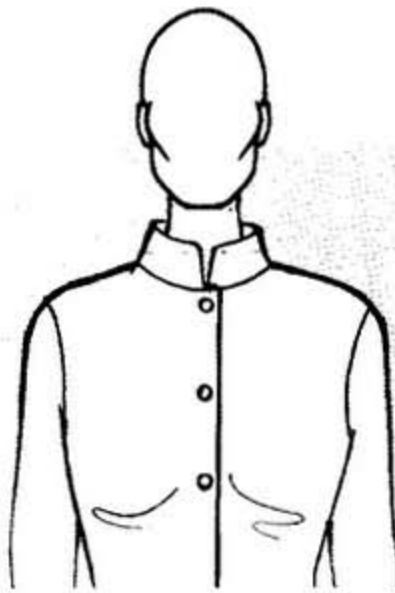
Questa scheda è molto utile a rappresentare graficamente qualsiasi tipo di collo ideato e visualizzato in ogni aspetto. Mutando l'altezza e la larghezza sa-

rete in grado di visualizzare anche i colli più particolari. Prestate molta attenzione a mantenere le stesse proporzioni in ogni prospettiva.

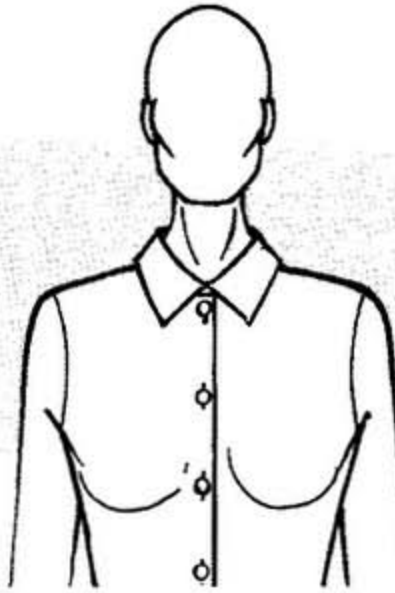
COLLI SU FIGURA



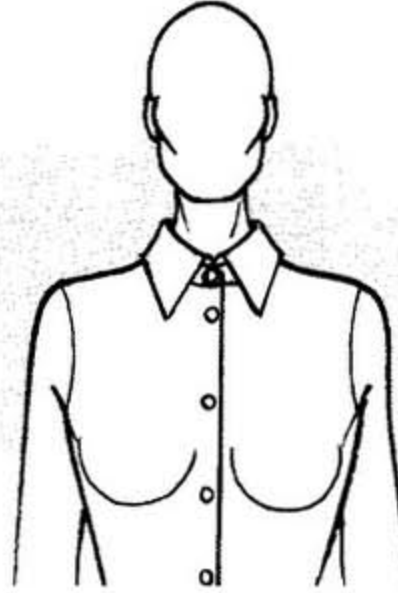
coreana



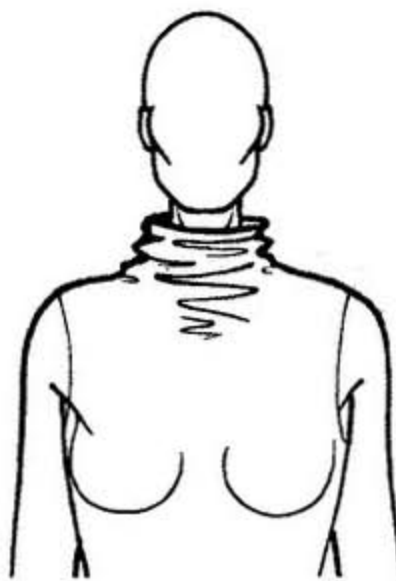
ussaro



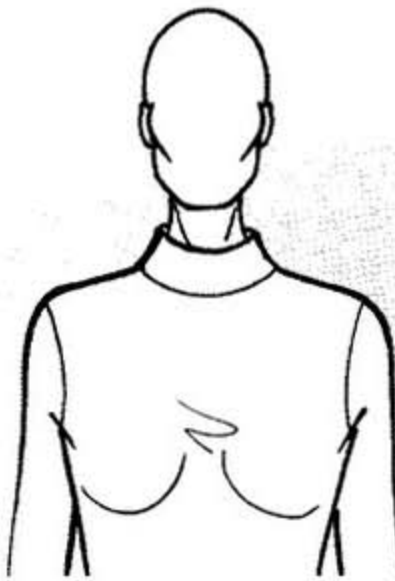
camicia classico



camicia con listino



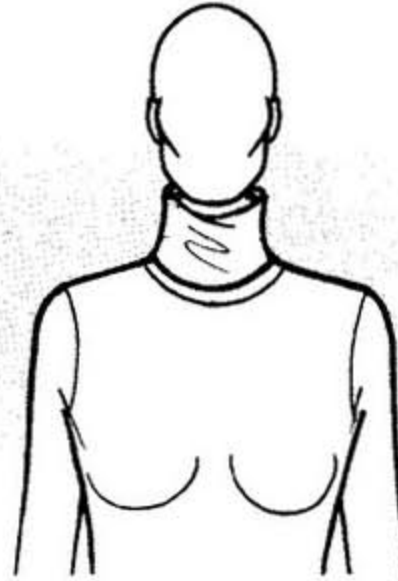
alto in jersey dall'interno



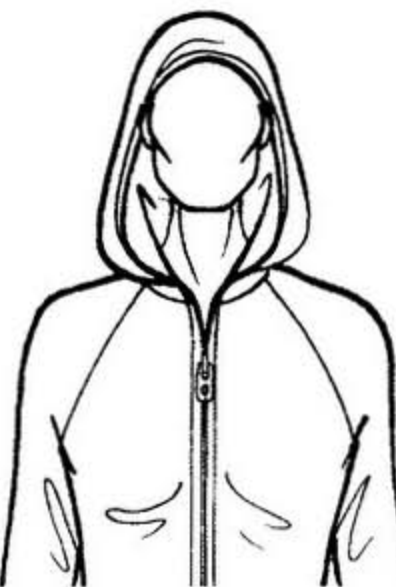
lupetto



alto cm 14



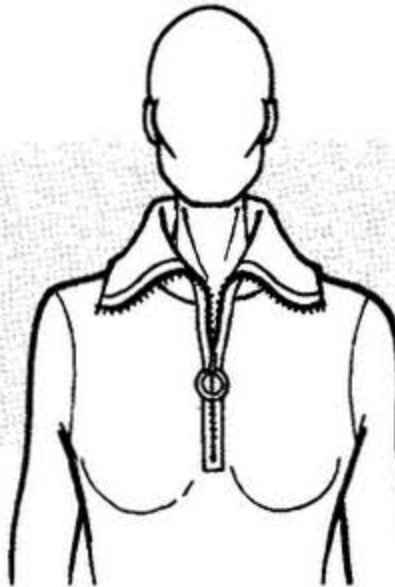
dolce vita



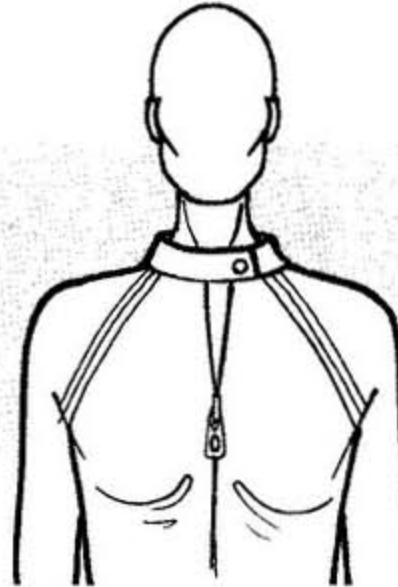
cappuccio



camioneur



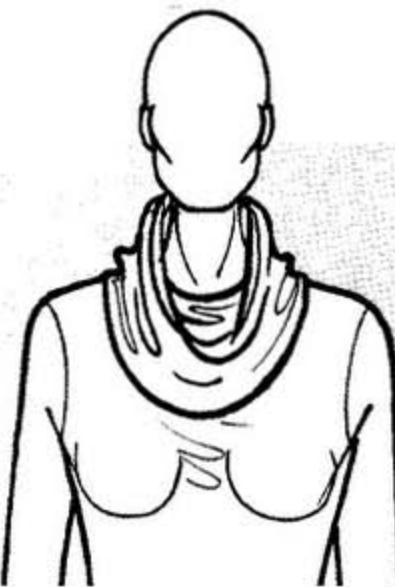
camioneur abbassato



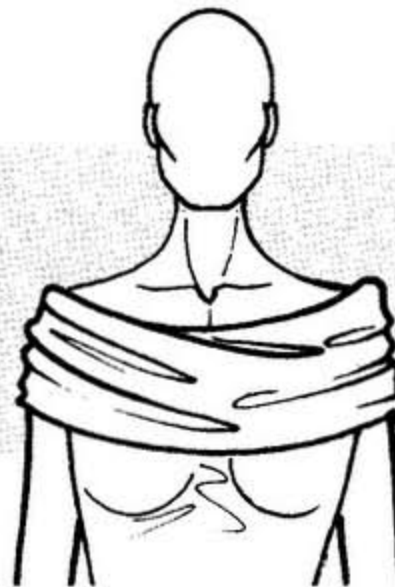
cinturino motociclista



tubolare dall'interno



ad anello

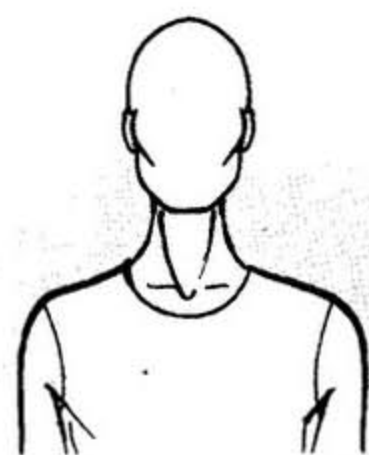


romantico ribaltato
sulle spalle

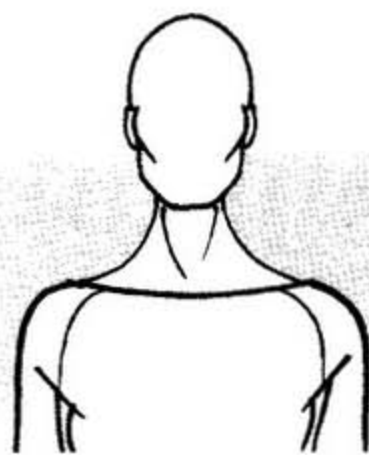


drappeggiato sceso

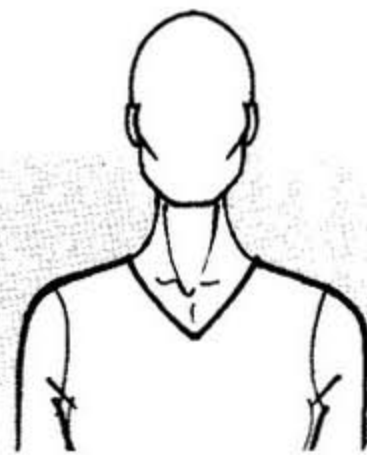
SCOLLATURE DAVANTI



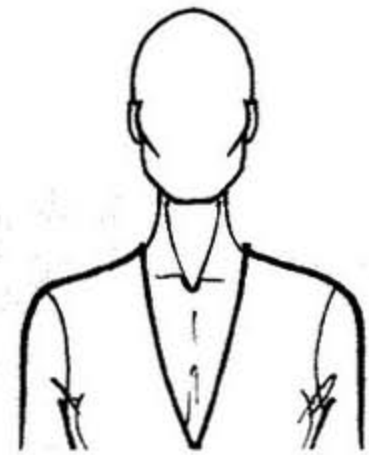
giro collo



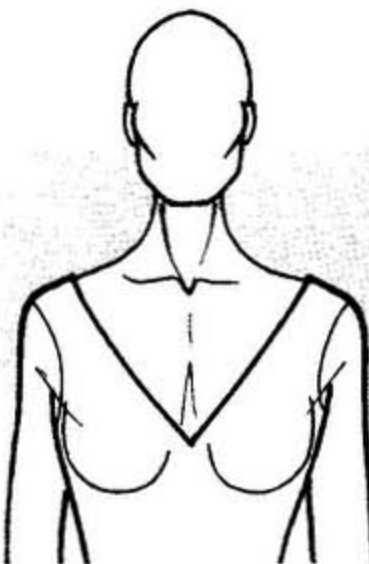
barchette



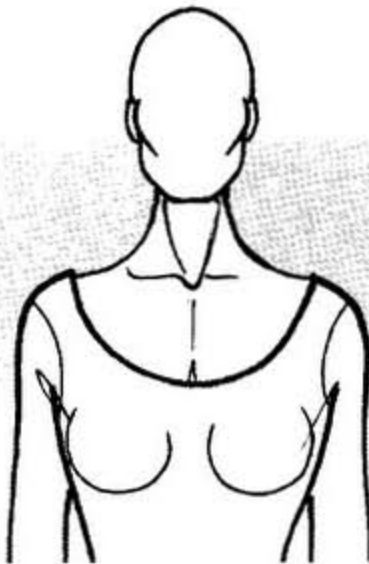
v corta



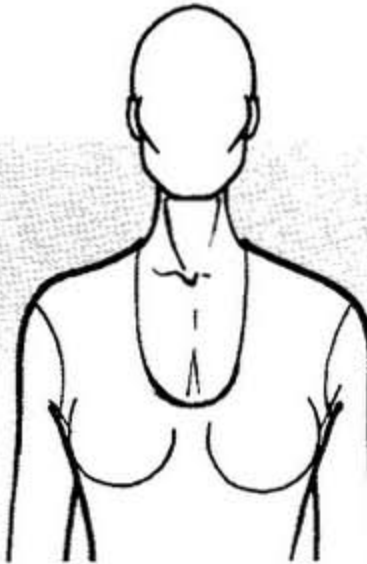
v lunga. profonda



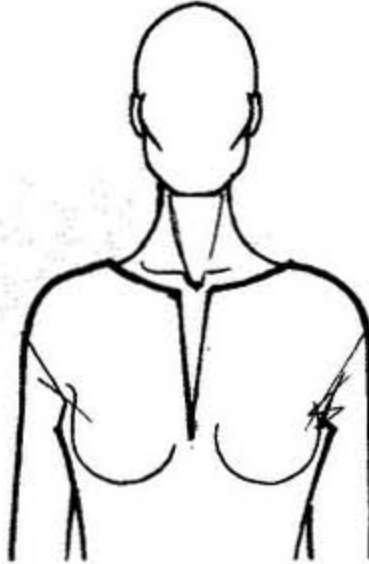
v profonda e larga



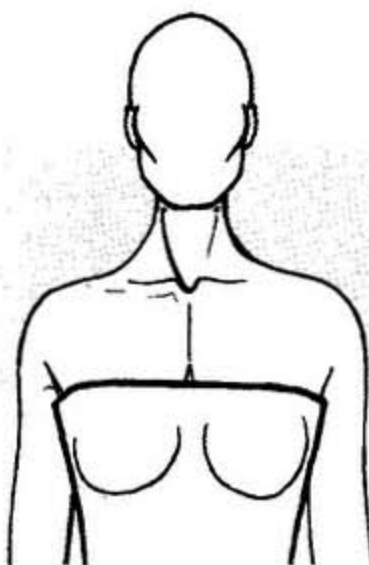
ballerine



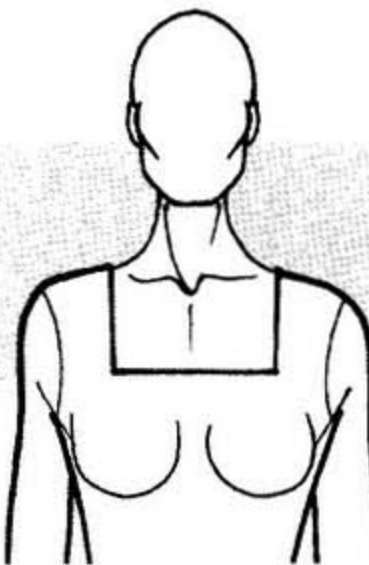
pozzetto



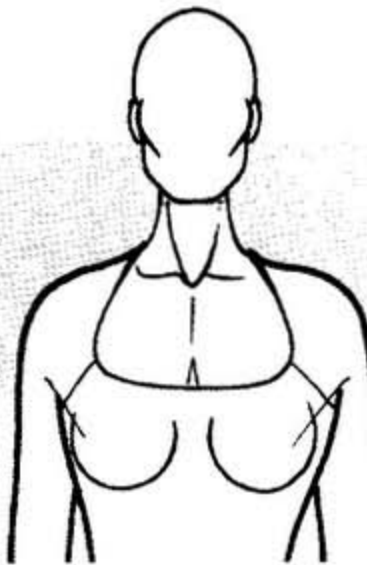
caftano



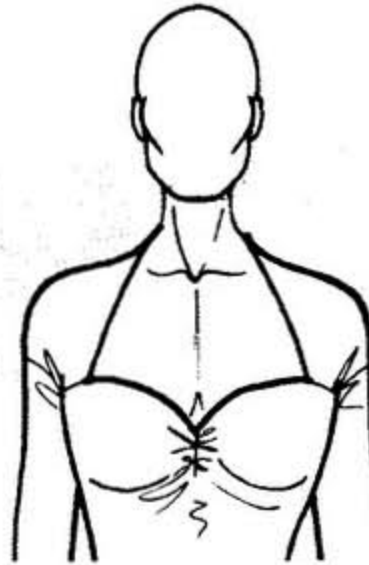
decolleté



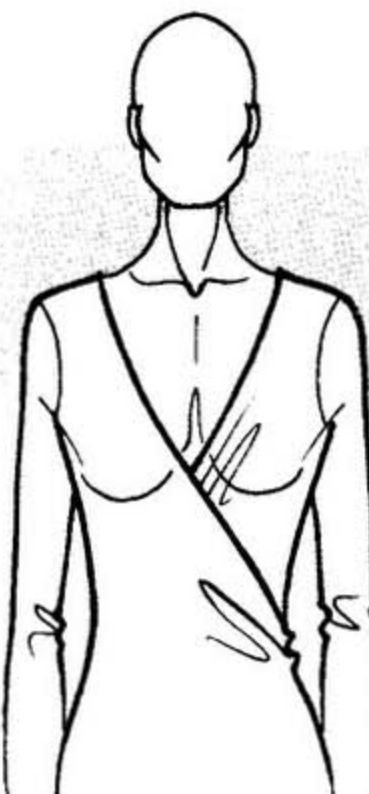
quadrato



trapezio stondato



cortigiana



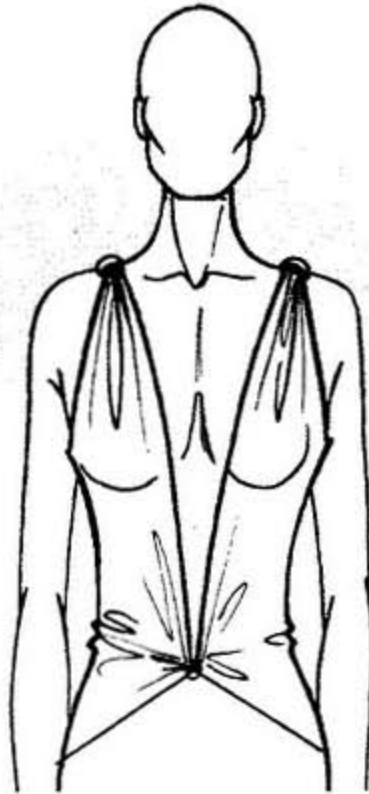
cache-coeur



goccia trattenuta

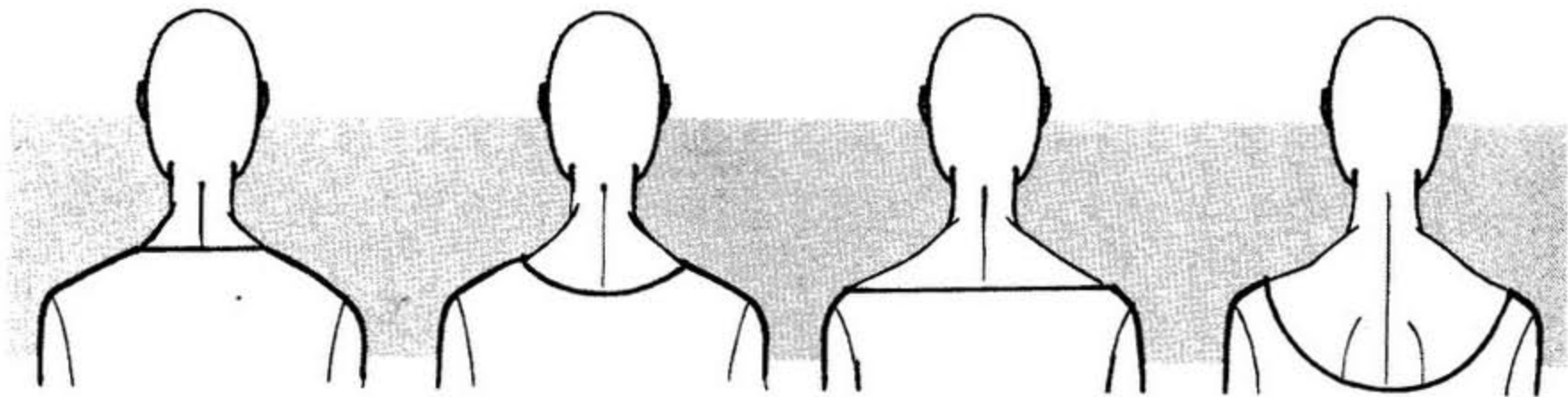


ad asola



nude look

SCOLLATURE DIETRO

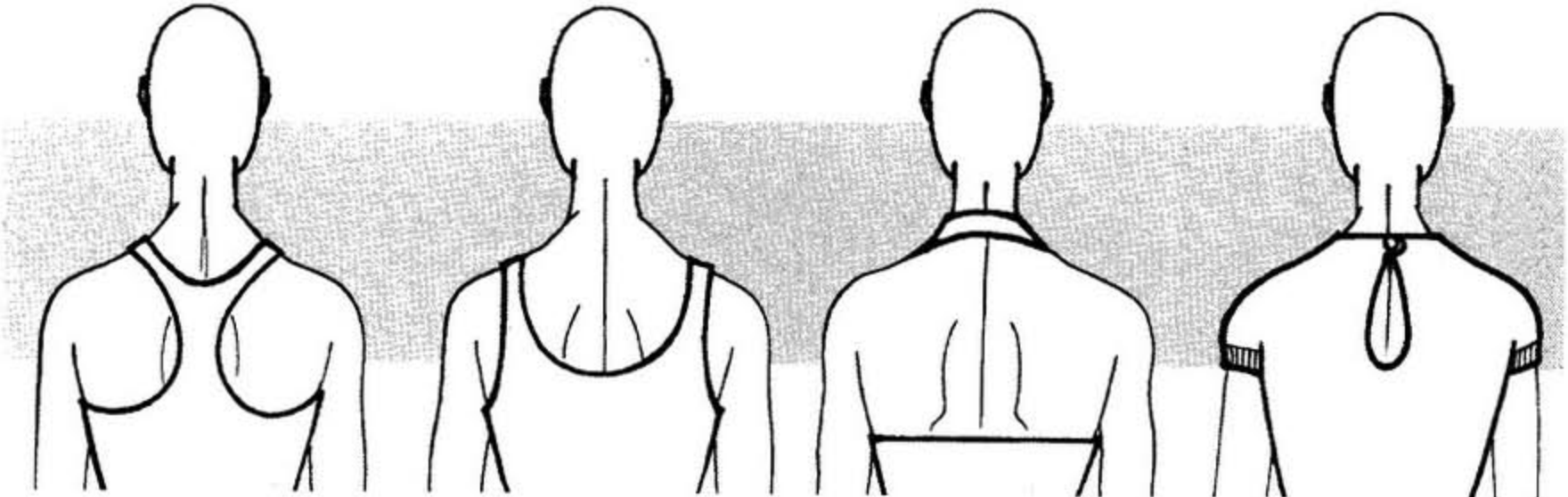


basica

appena scesa

barchetta

ballerina

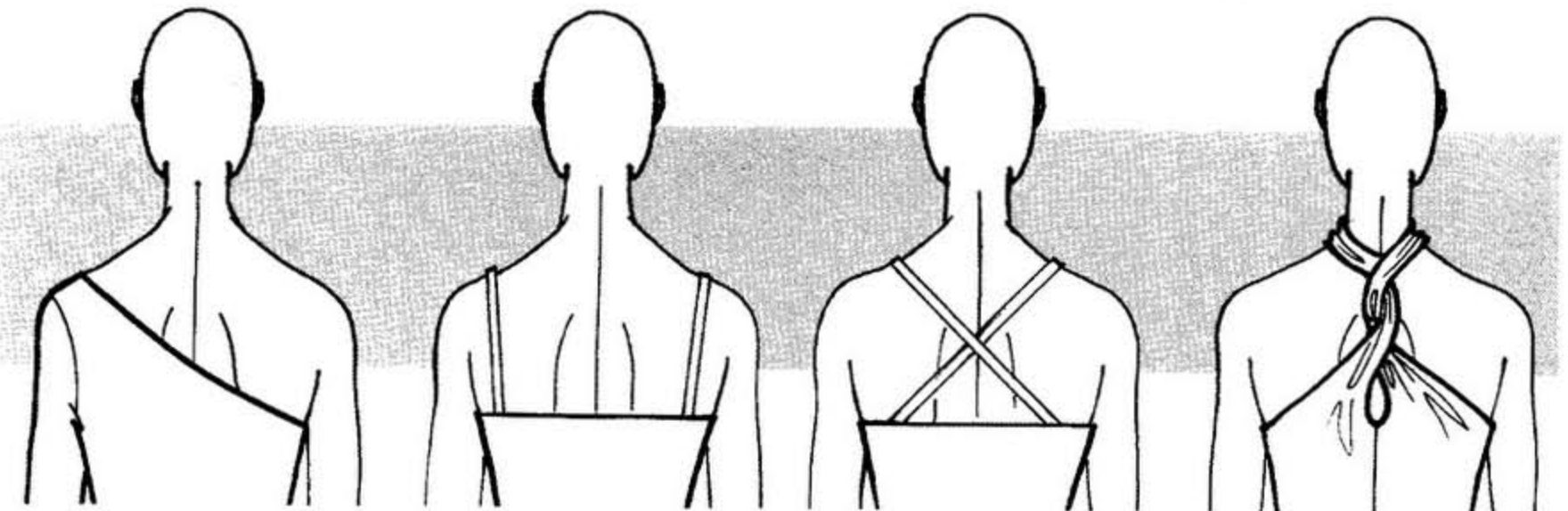


vogliatore

basico da canotta

prendi sole

girocollo con goccia

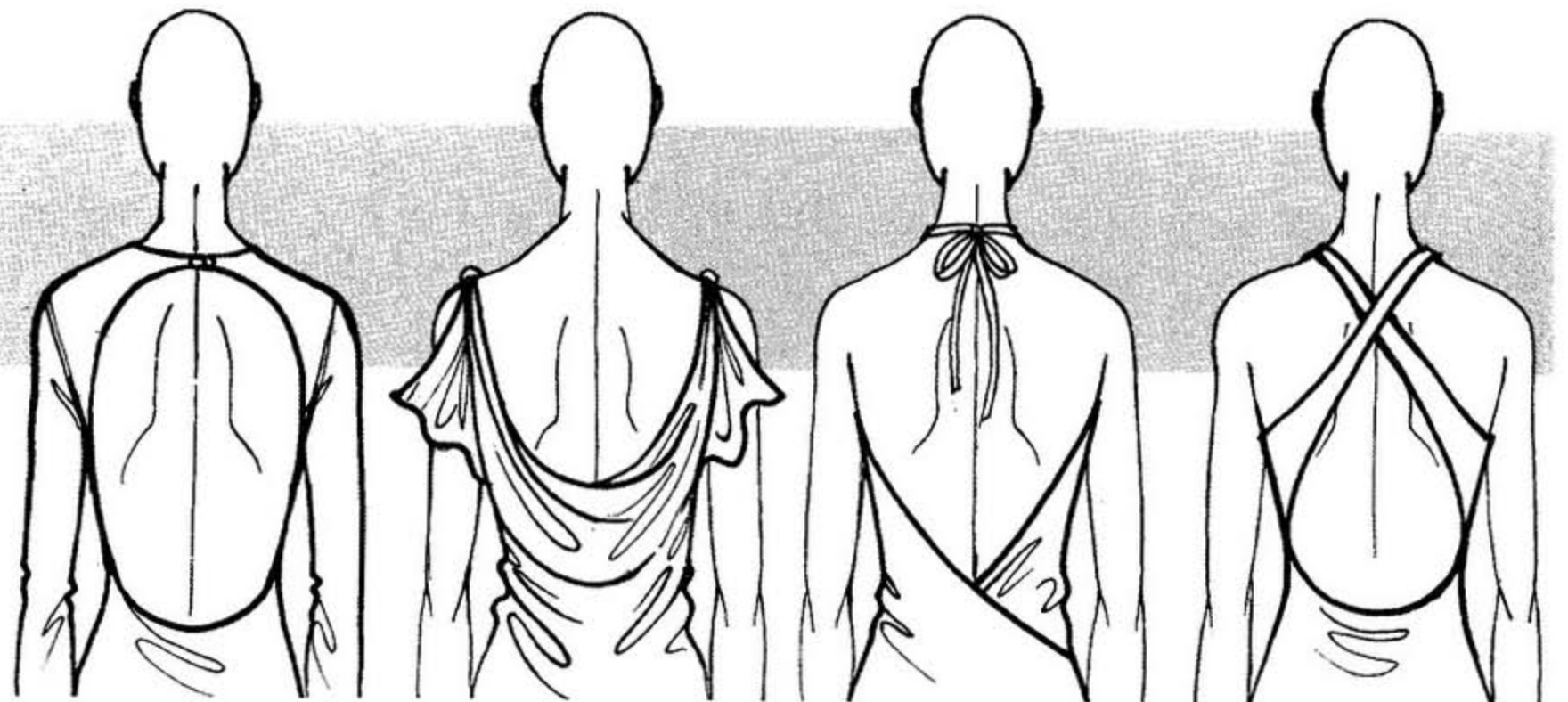


asimmetrica

sottoveste

bretelle incrociate

vogliatore con torsione

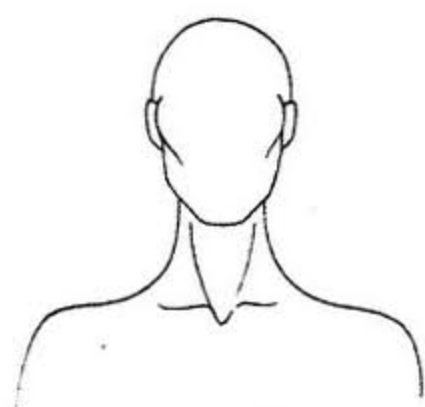


obiò

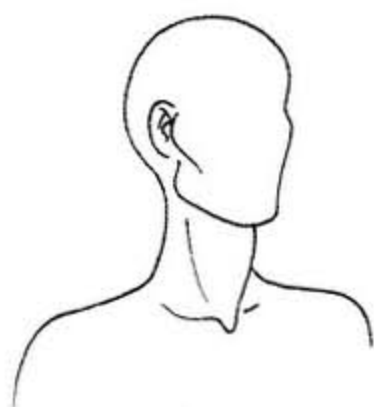
scollatura drappaggiata

retro cache-tour

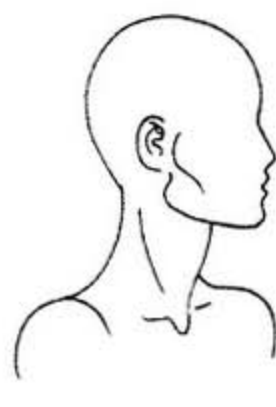
incrociata con goccia



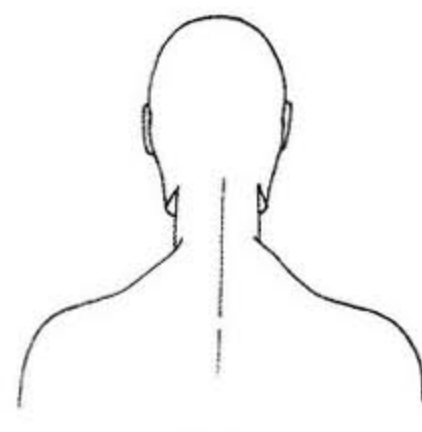
davanti



3/4

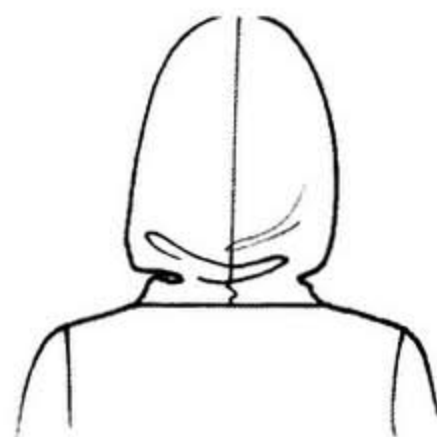
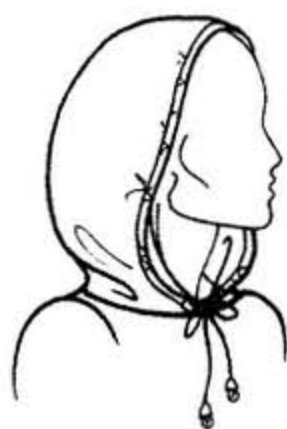


profilo

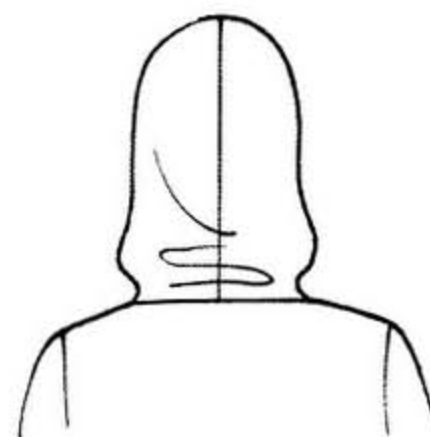
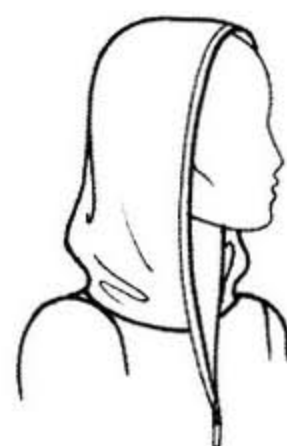


dietro

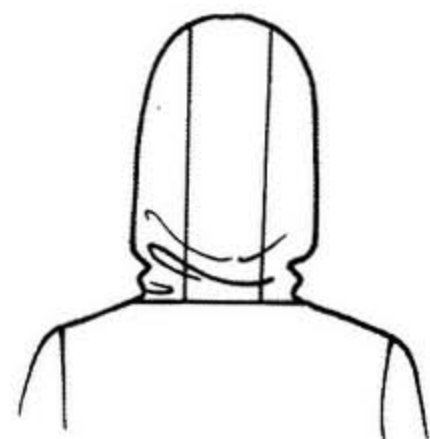
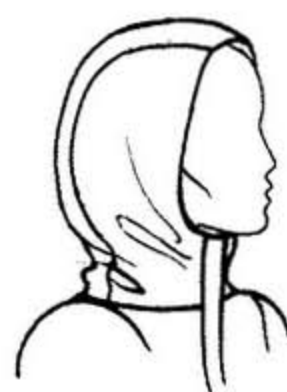
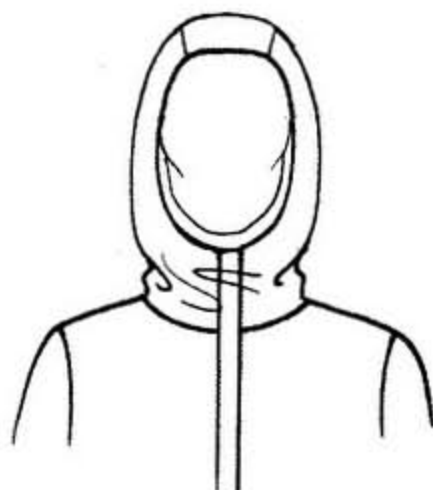
con
coulisse



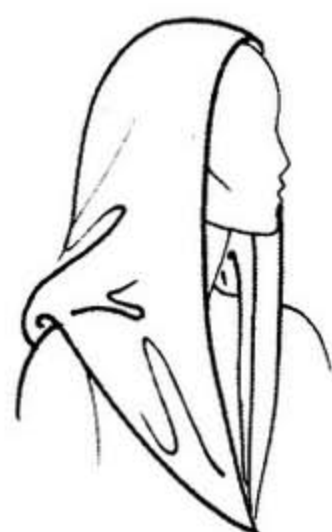
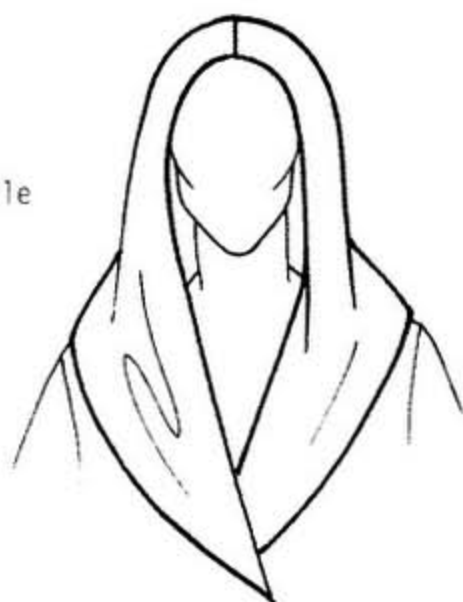
con zip



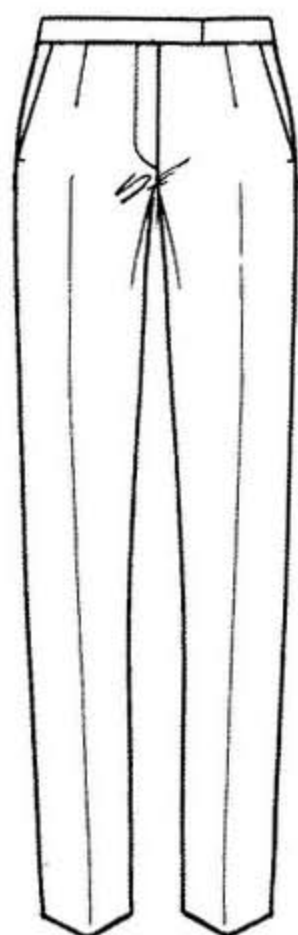
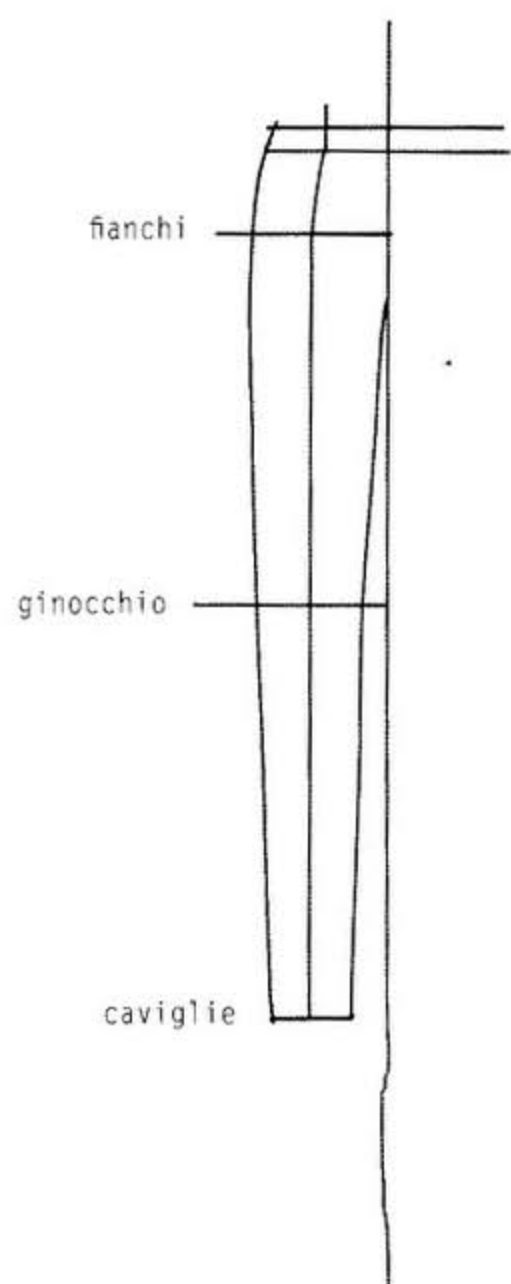
tecnico



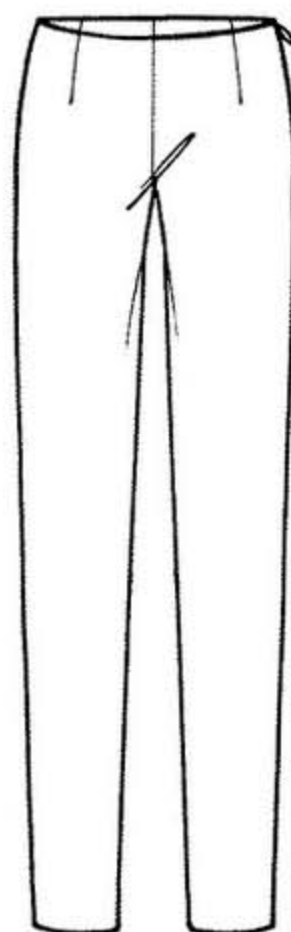
a scialle



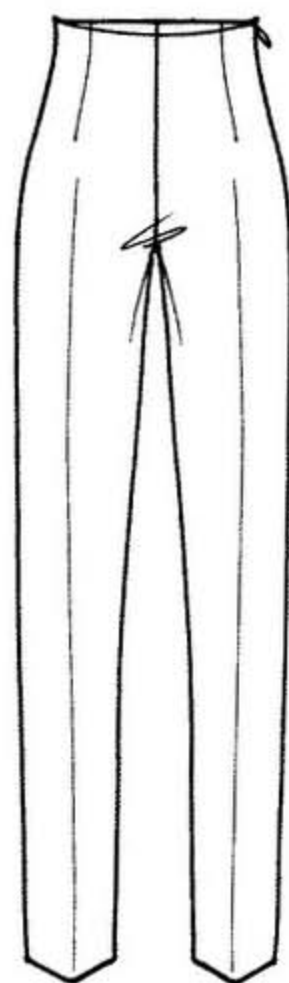
PANTALONI BASE



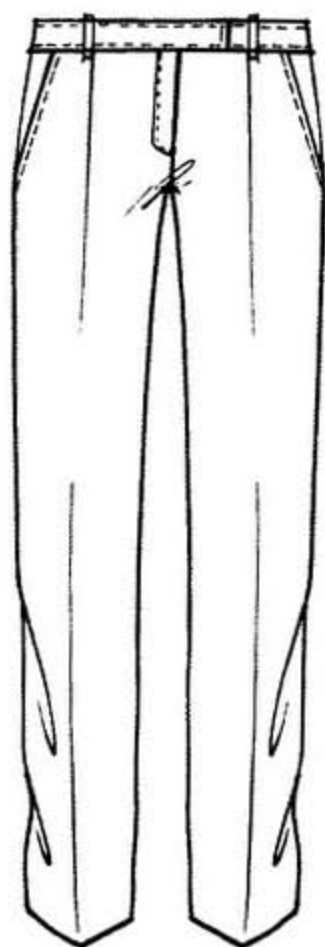
a sigaretta classico



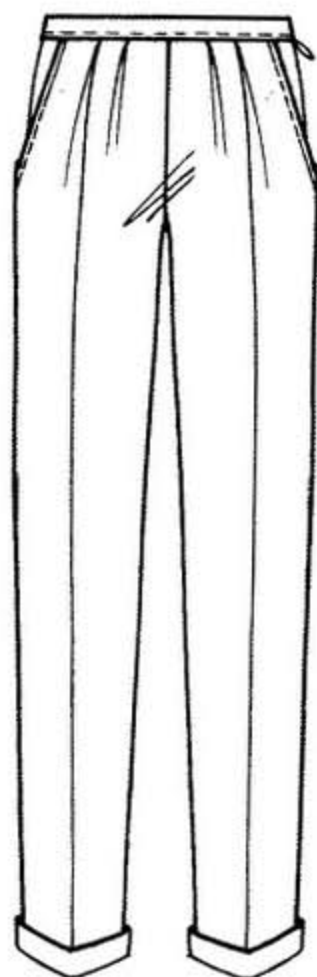
stretto minimale
a vita bassa



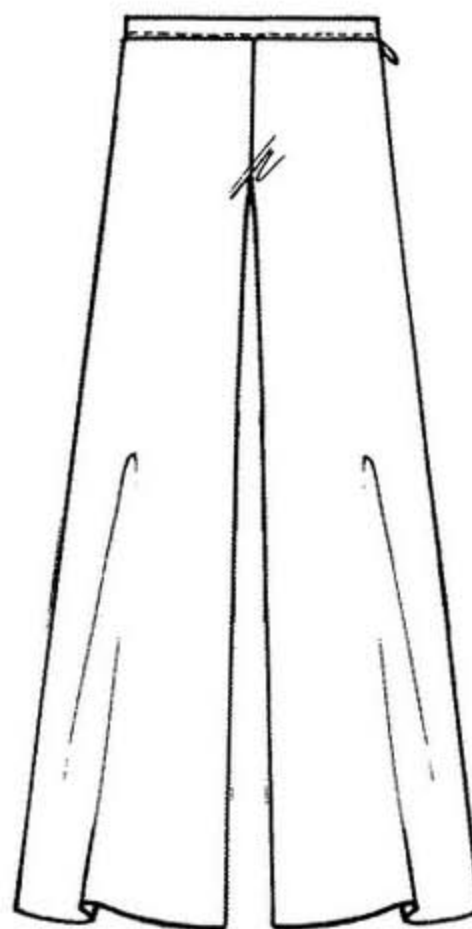
a sigaretta
a vita alta



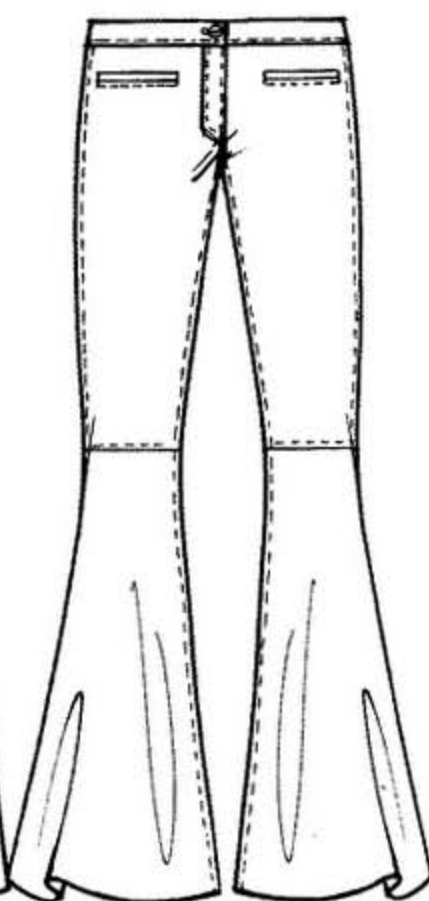
taglio maschile
leggermente a vita bassa



con pinces e risvolto

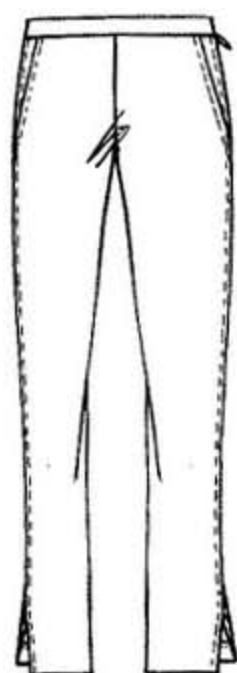


pigiama palazzo



a zampa di elefante

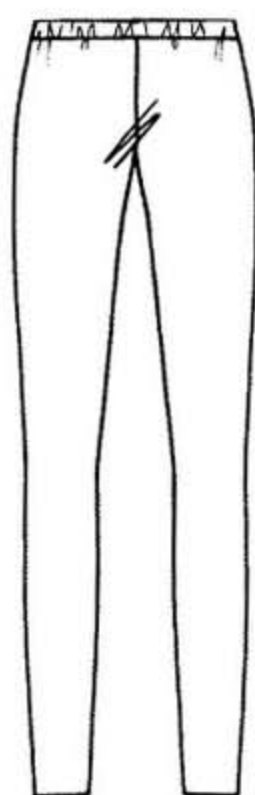
N.B. Tutti i pantaloni rappresentati hanno in prevalenza il punto vita leggermente abbassato.



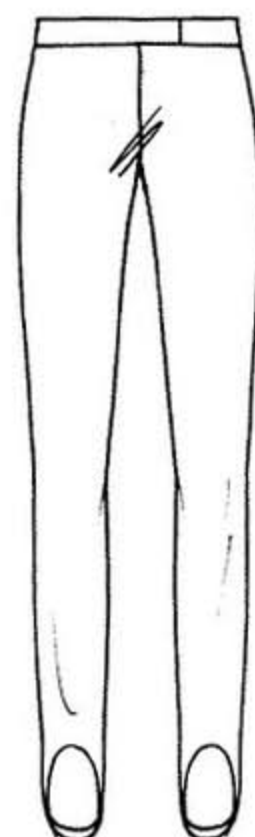
capri



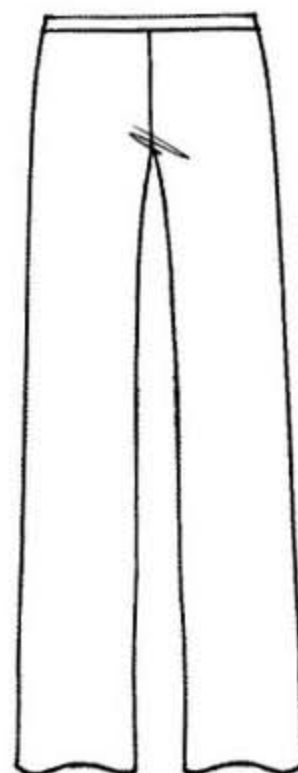
pinocchietto



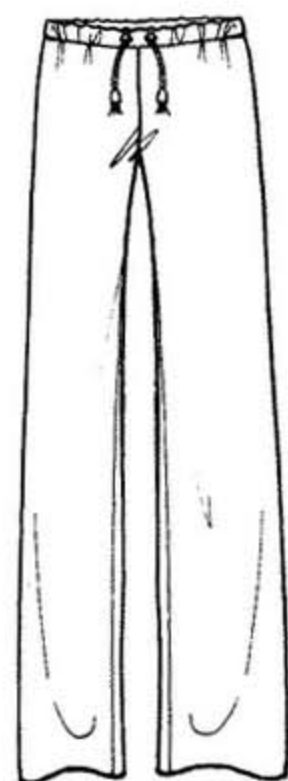
fuseaux



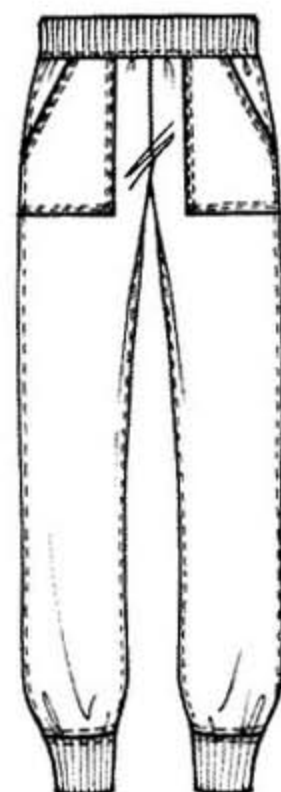
fuseaux con ghette



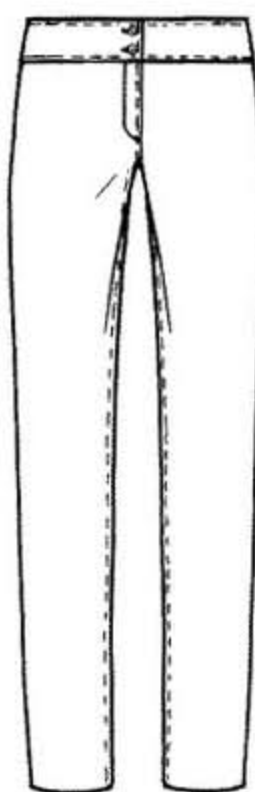
panta jazz



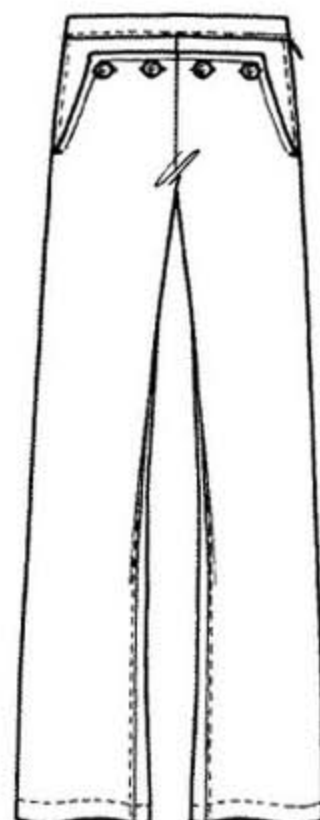
fitness con coulisse



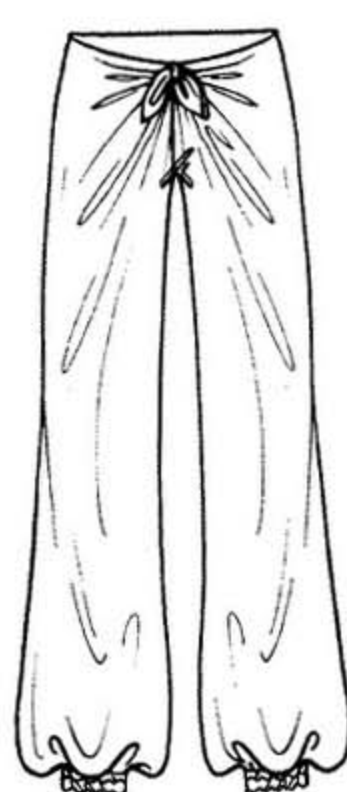
fitness con fascione
e bordi in maglia



stretto a vita bassa
con fascione alto



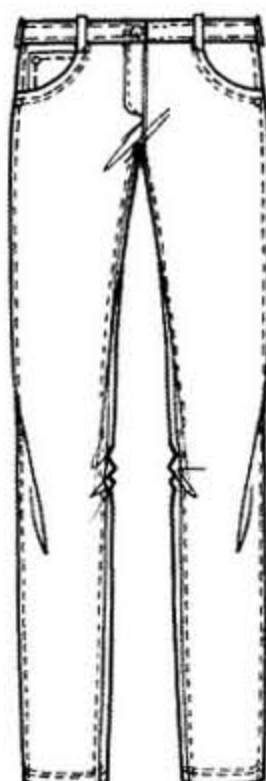
marinaro



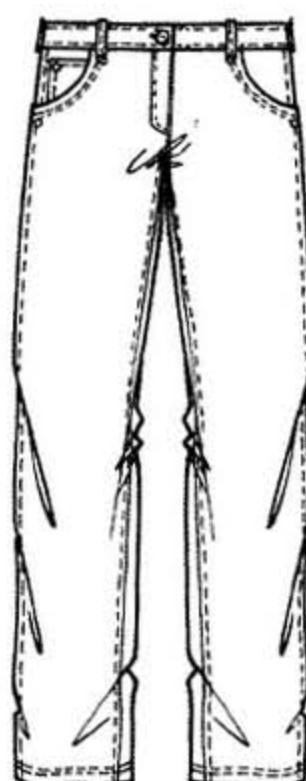
orientale



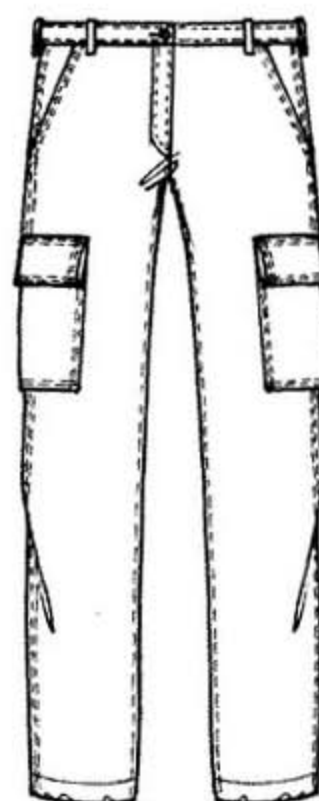
pareo



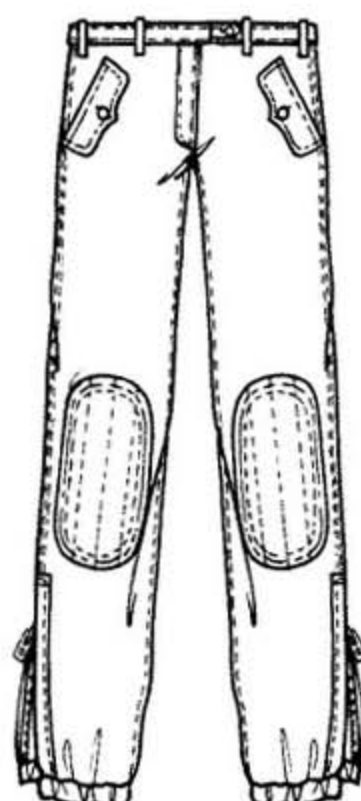
jeans stretto



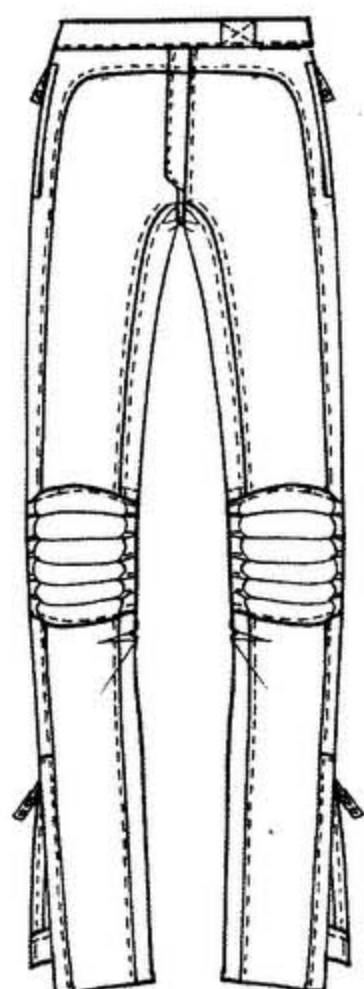
jeans largo



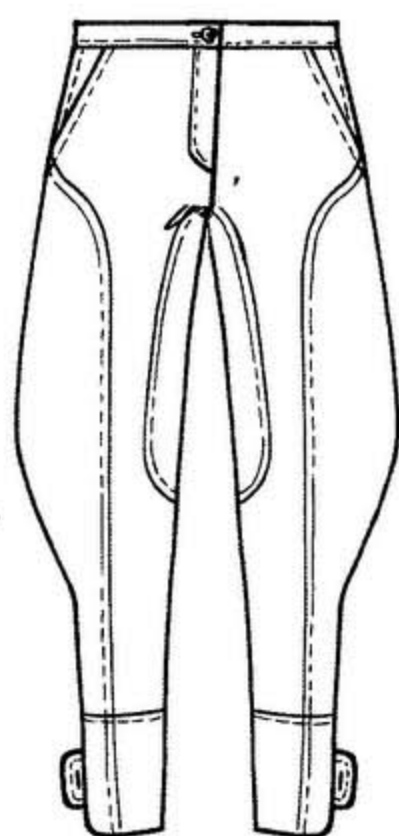
militare
a vita bassa



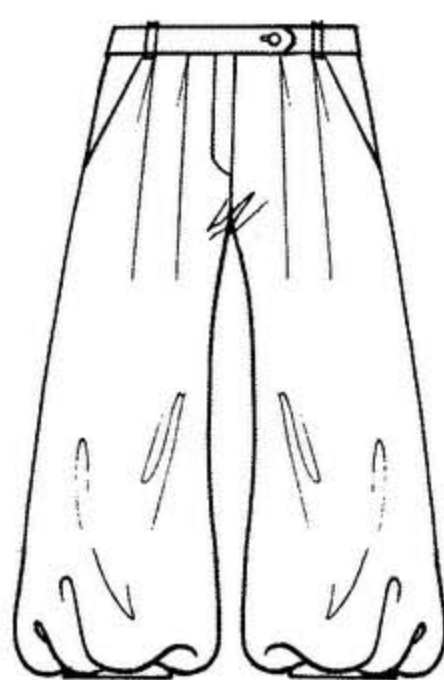
paracadutista
a vita bassa



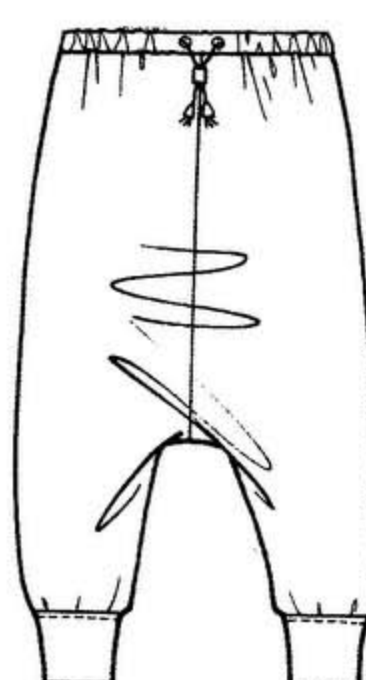
motociclista



cavallerizza



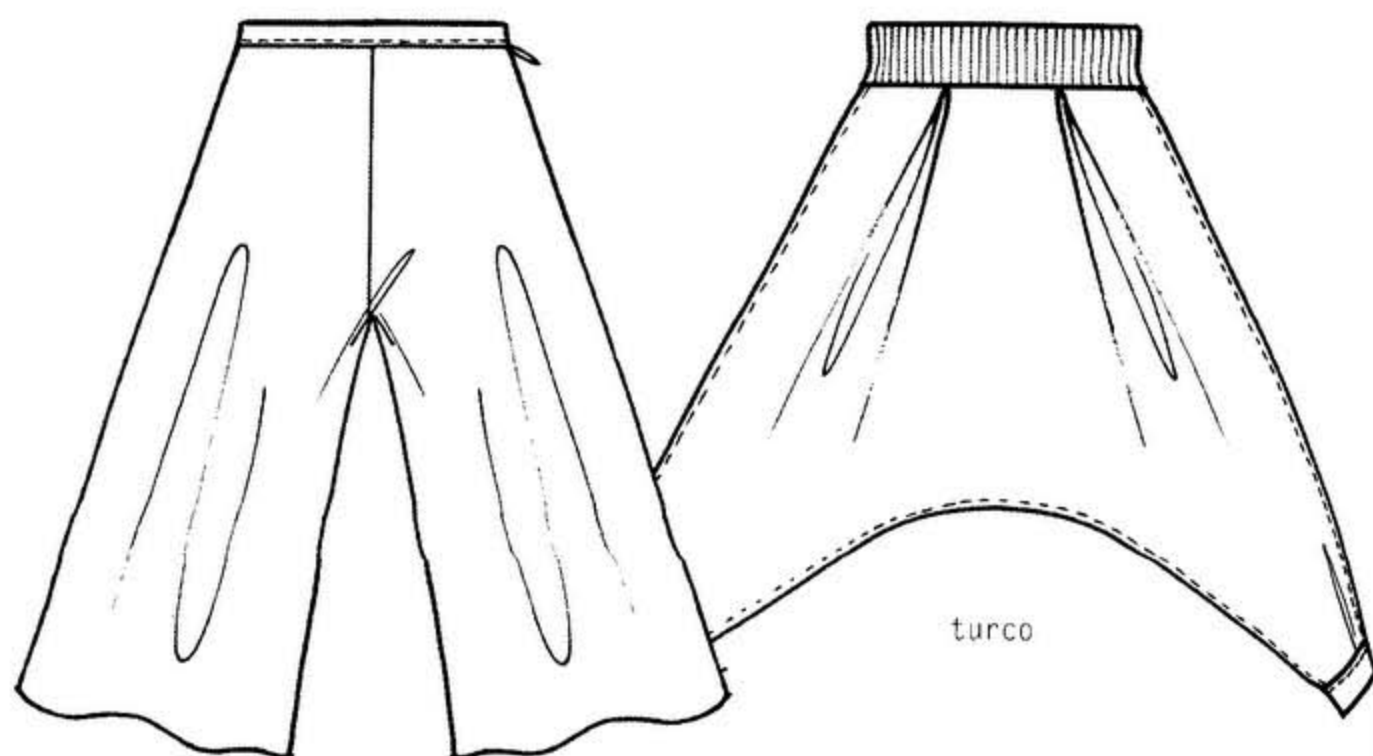
knicker bocker



in jersey l. 3/4
con cavallo basso

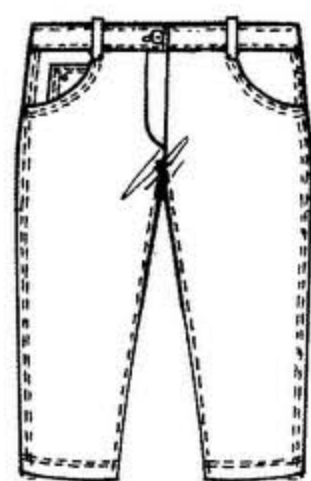


alla zuava

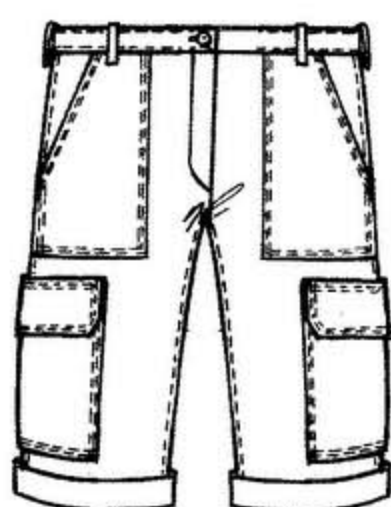


turco

pantagonna



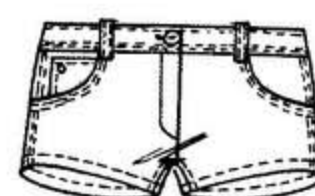
jeans al ginocchio



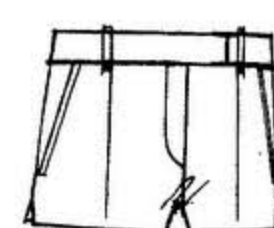
bermuda militare



bermuda classico



short jeans



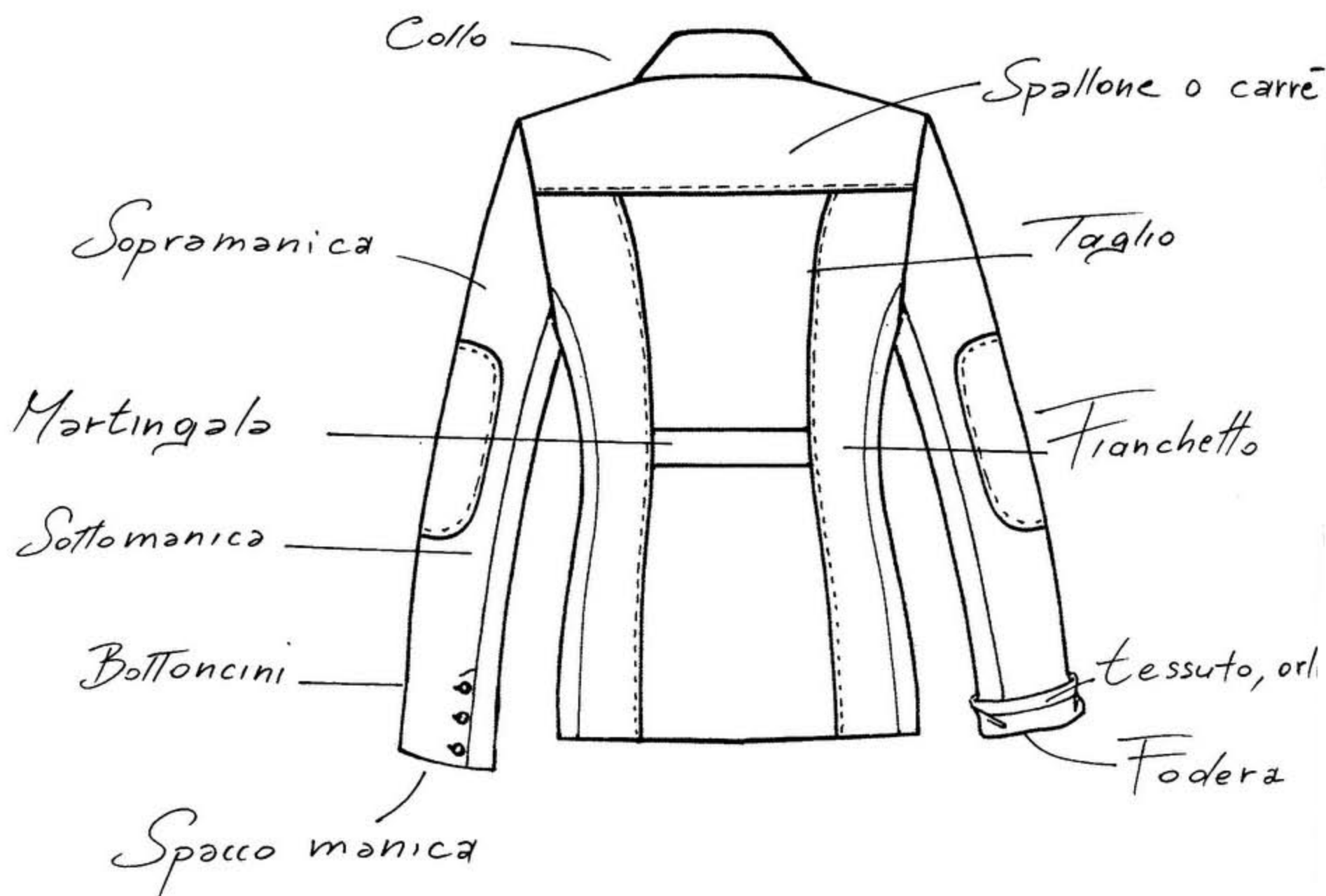
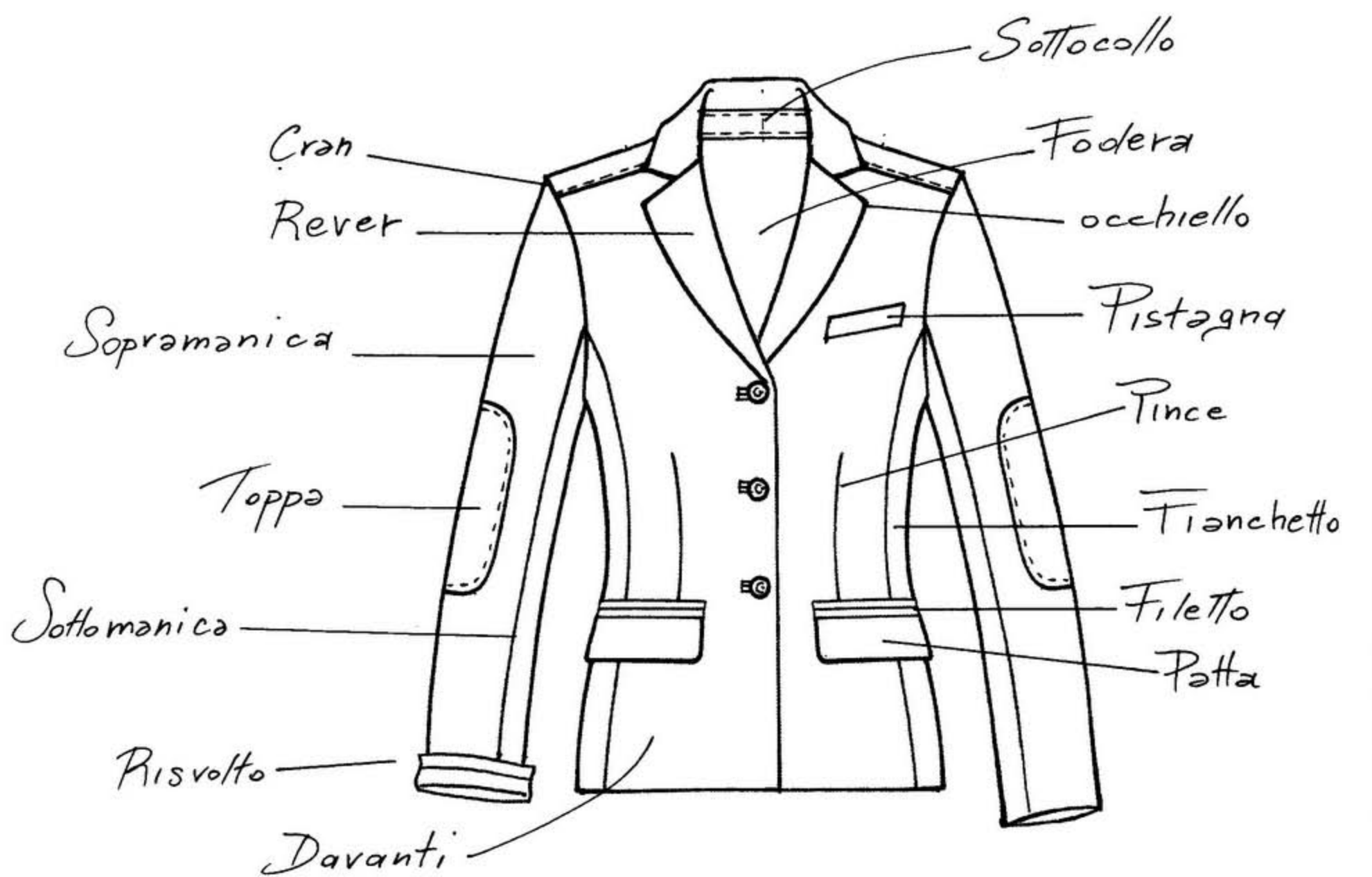
short classico



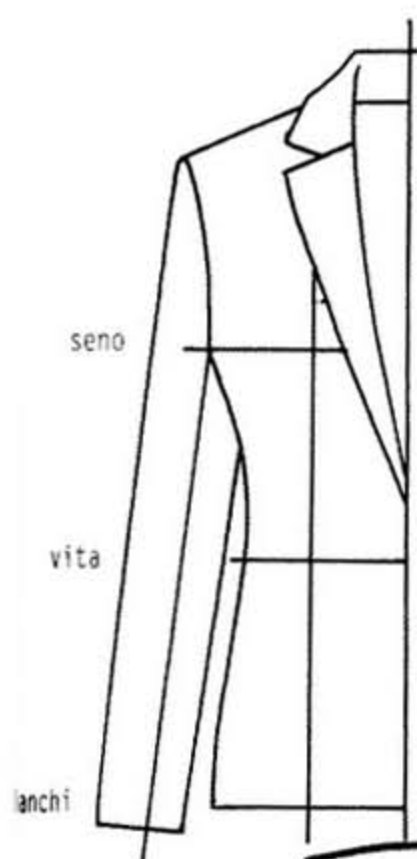
Alcuni pantaloni visualizzati su figurino.

GIACCHE, GILET E GIUBBOTTI

LE PARTI DI UNA GIACCA



GIACCHE BASE



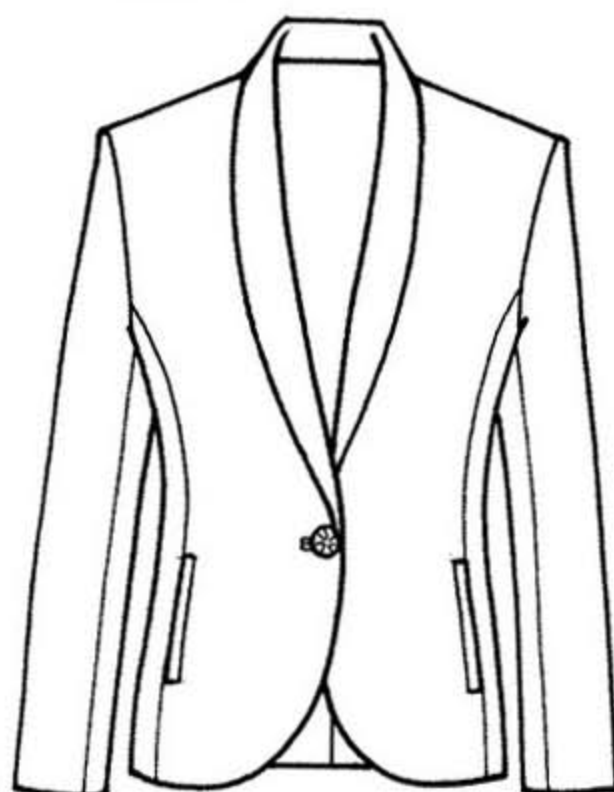
classica a semplice petto



doppiopetto a 2 bottoni



con collo a lancia



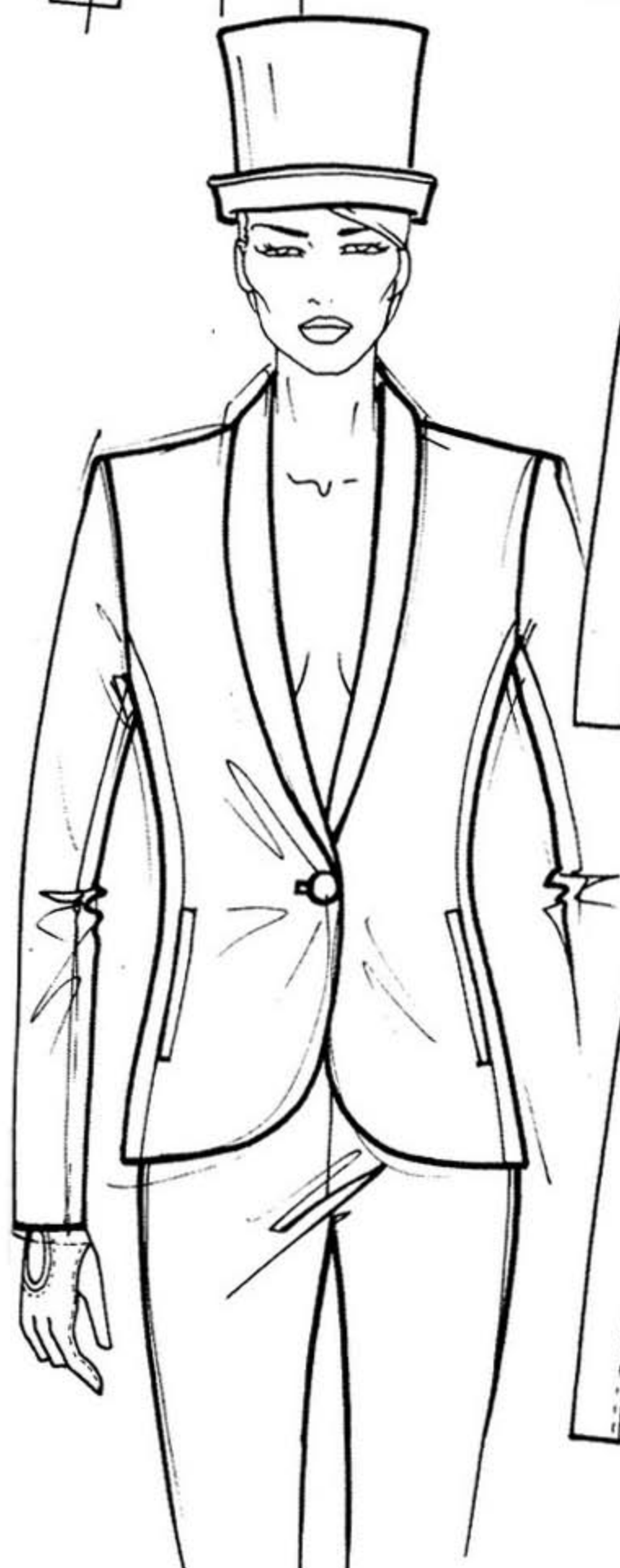
con collo sciallato



senza revers



doppio petto con revers stondati

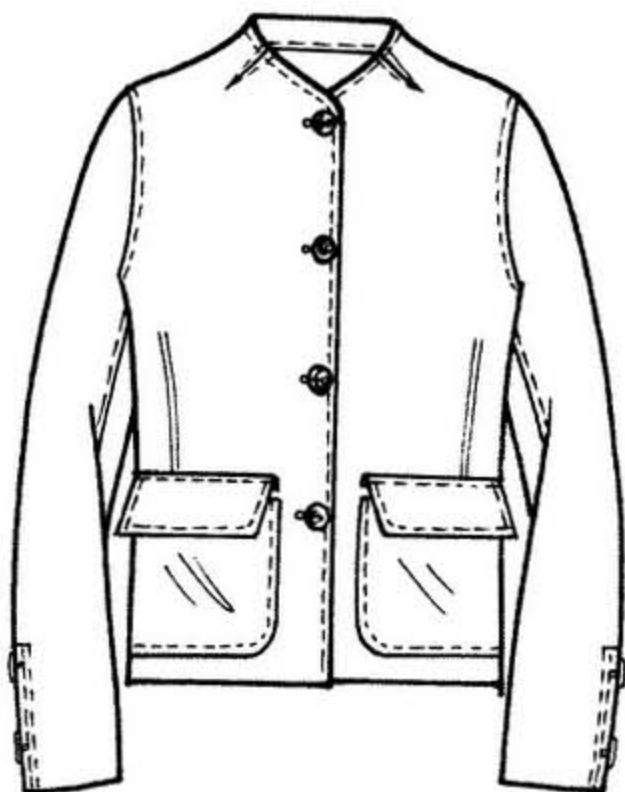




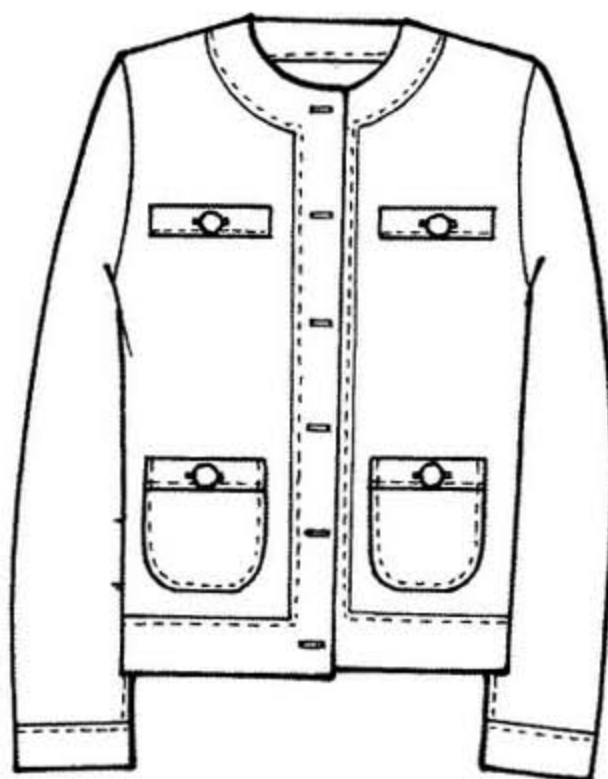
doppiopetto a 6 bottoni



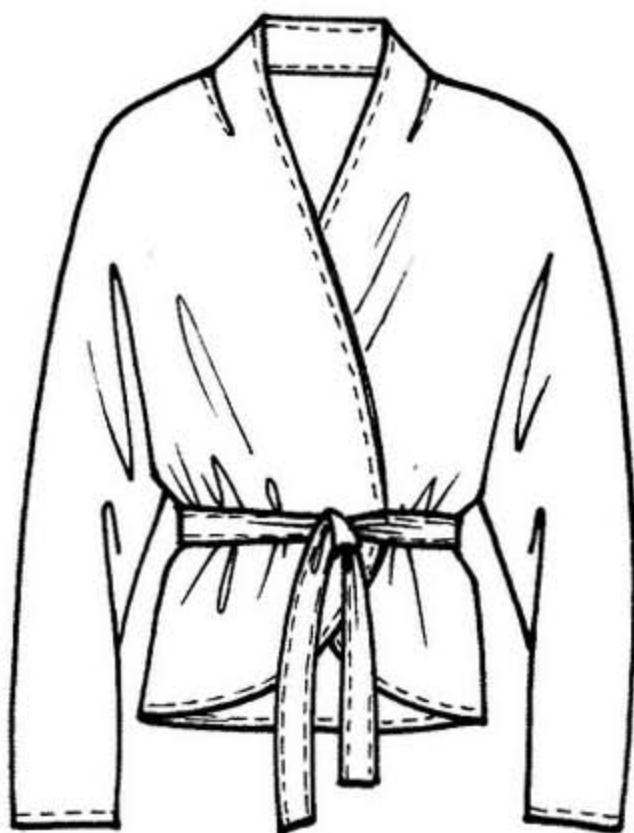
bon ton minimale



senza collo



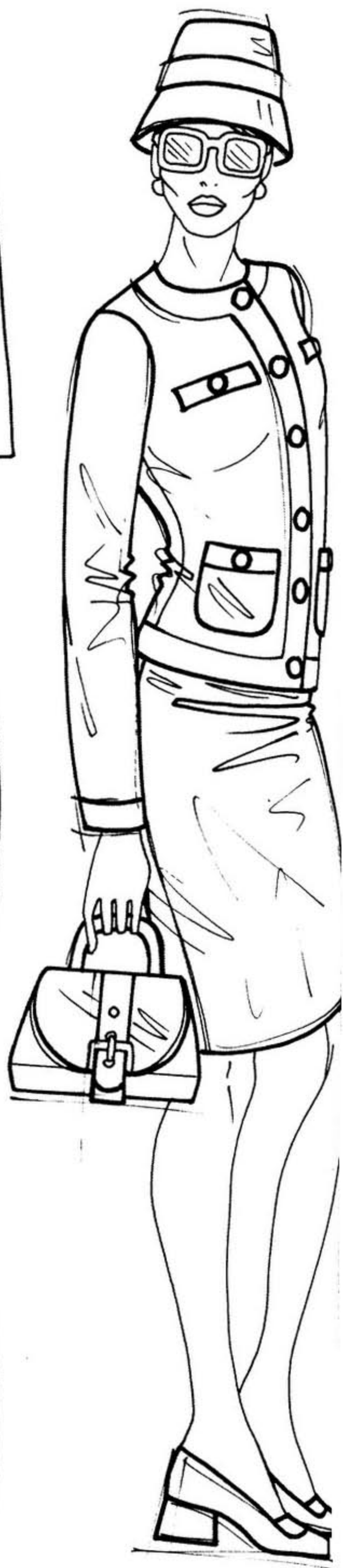
stile Chanel

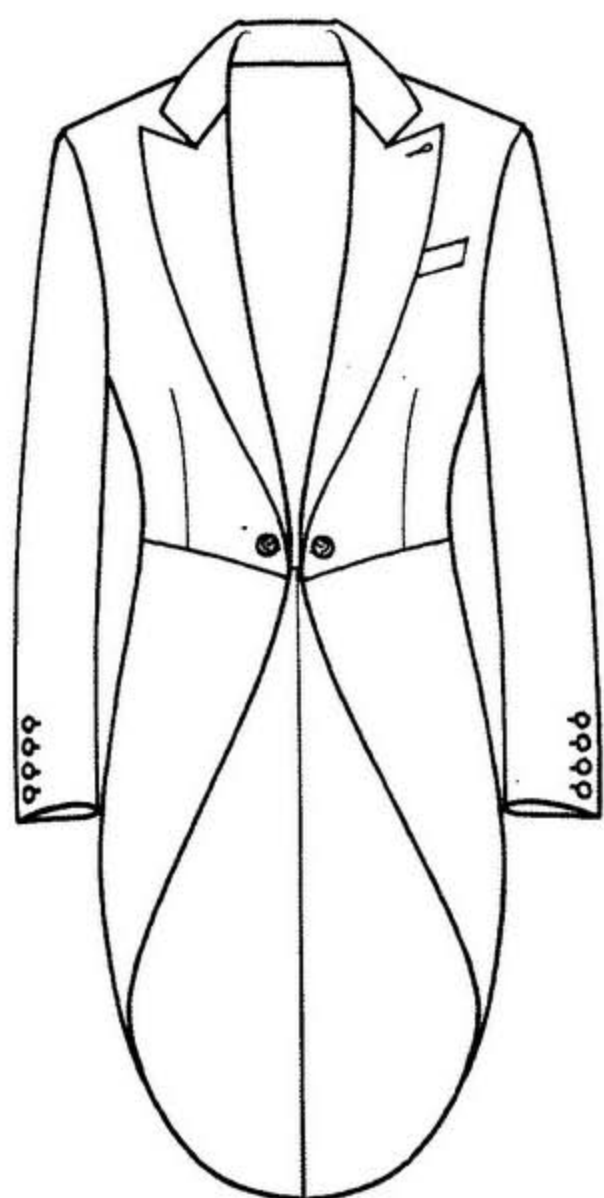


a kimono stondato

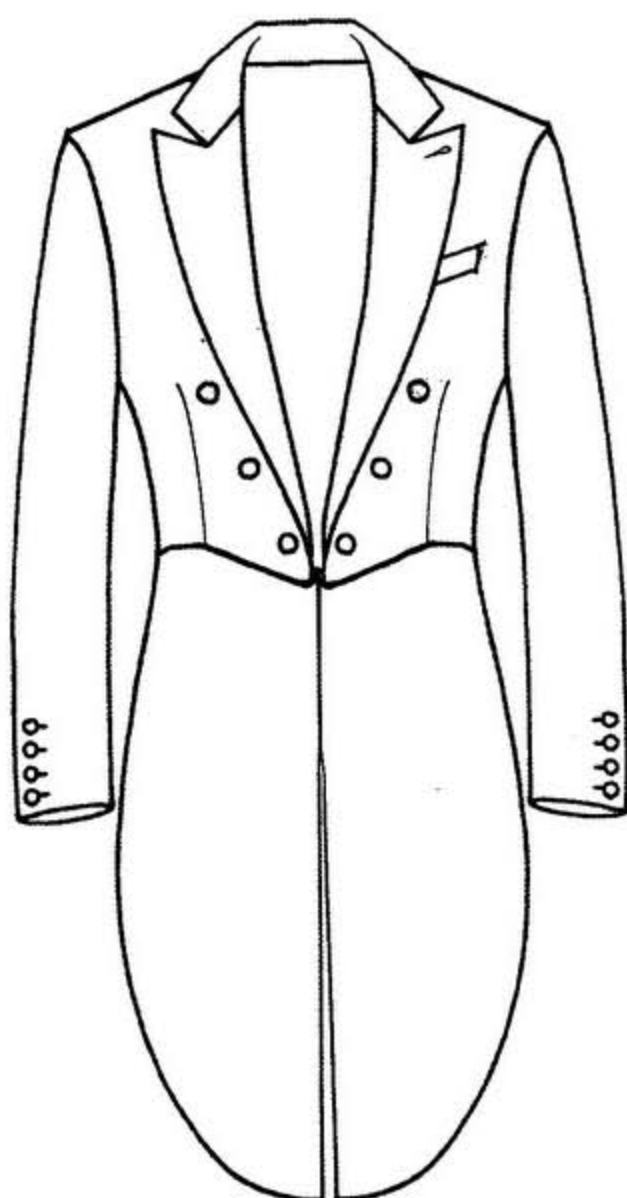


collo avvolgente

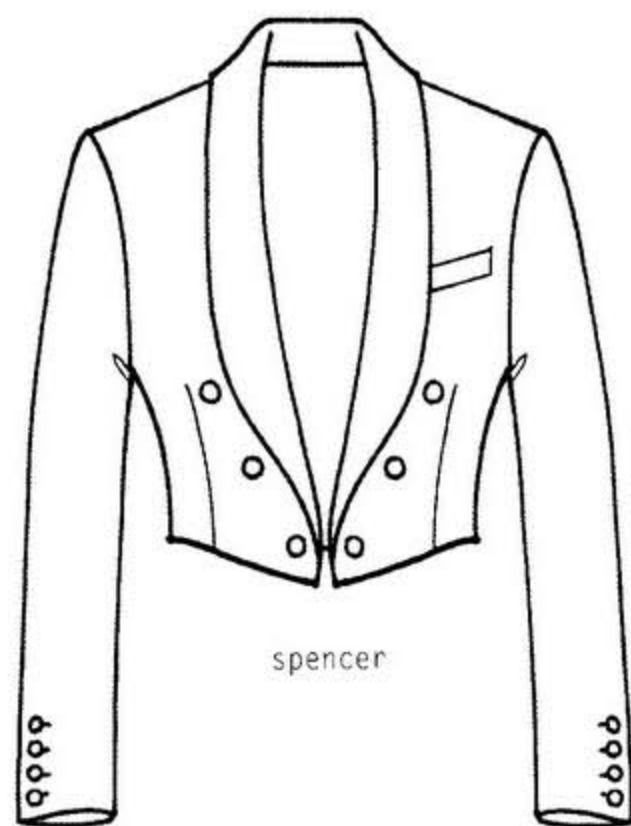




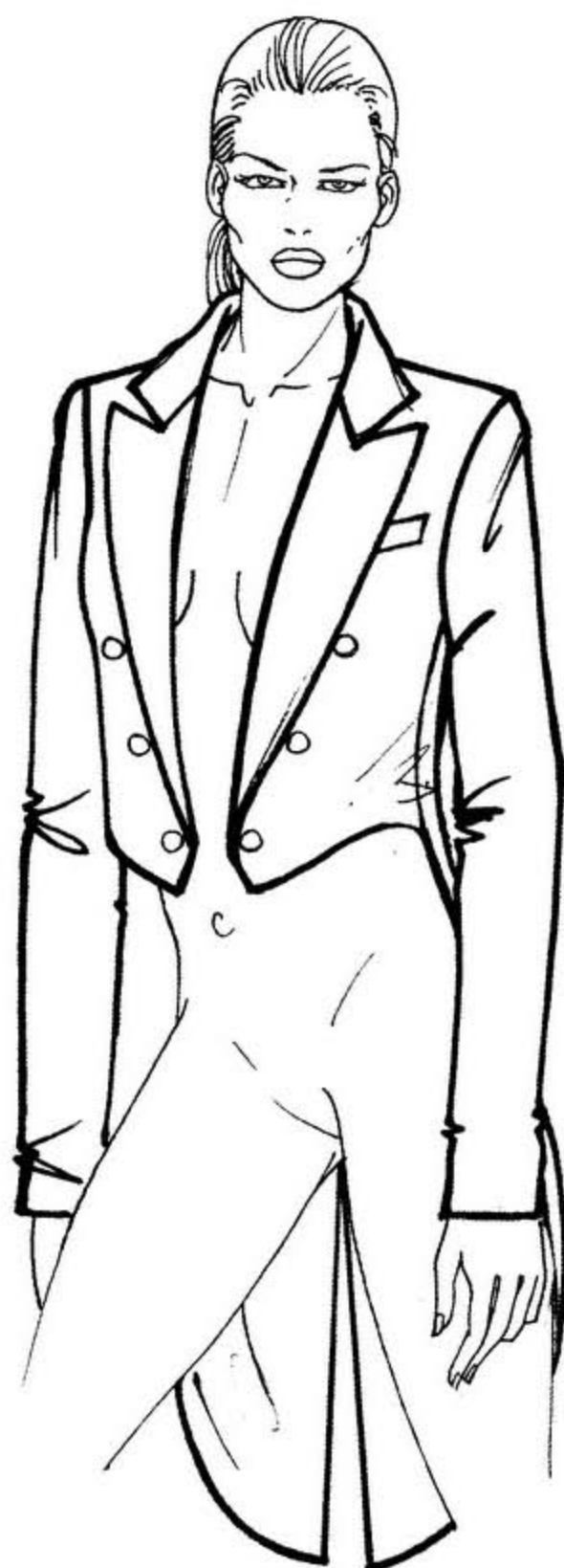
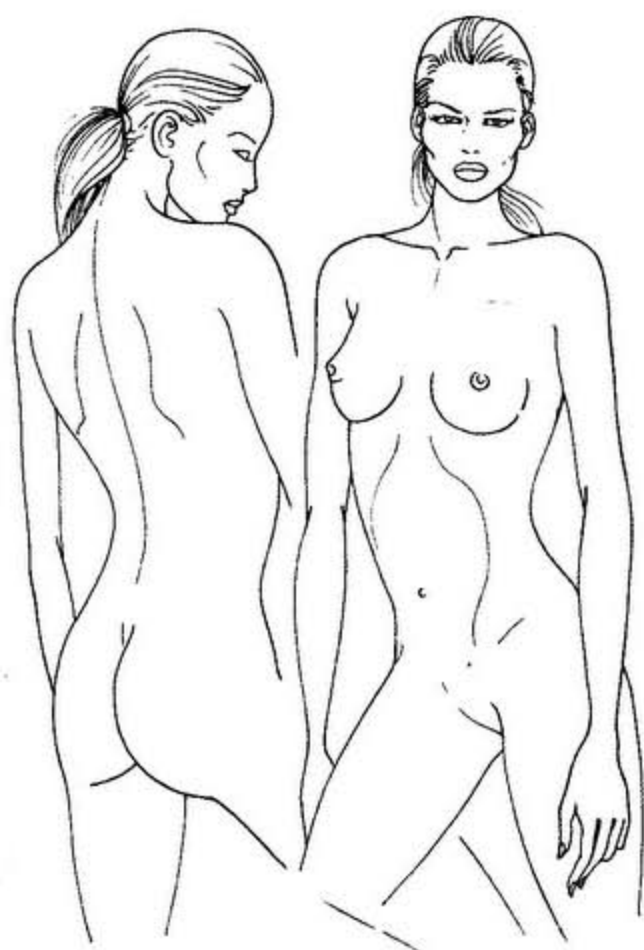
frack



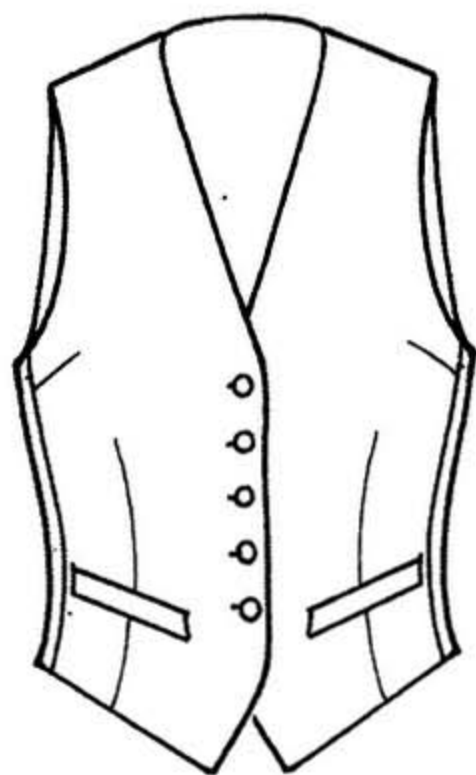
tight



spencer



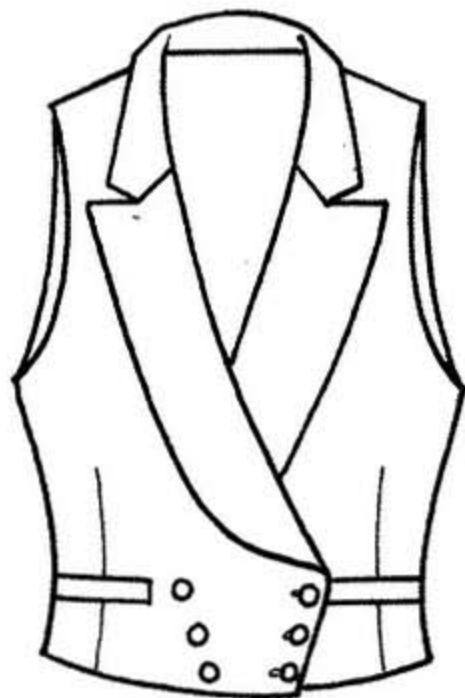
GILET



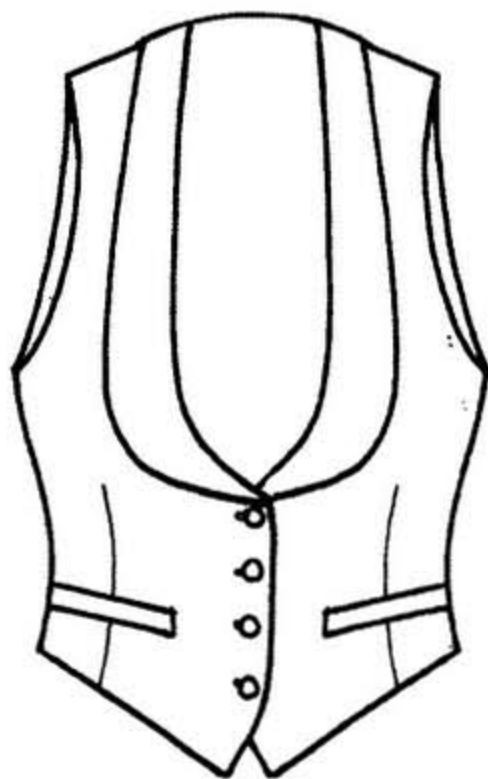
classico



classico con revers



da frack



da smoking



da tighthead



COLLI DA GIACCA



a lancia



classico



anni '70



rever corto



senza rever



a scialle



bon ton



con listino, montante



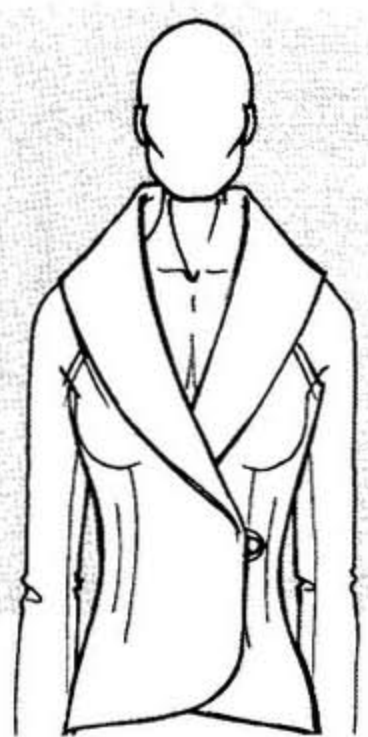
rever corto a
doppiopetto montante



rever marinaro

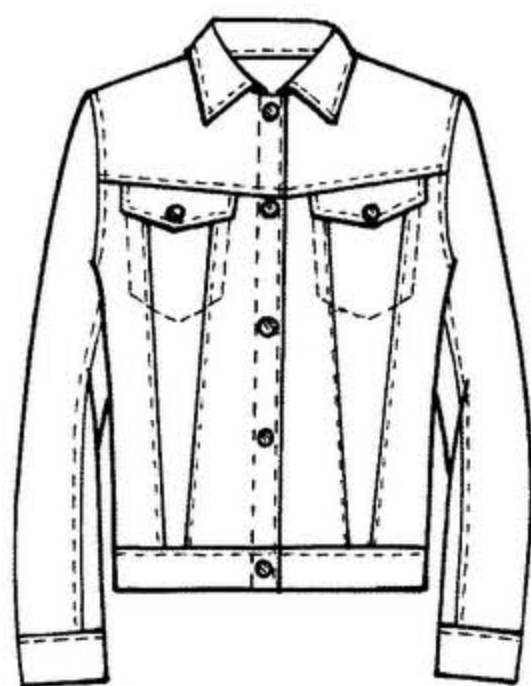


a lancia
a doppiopetto

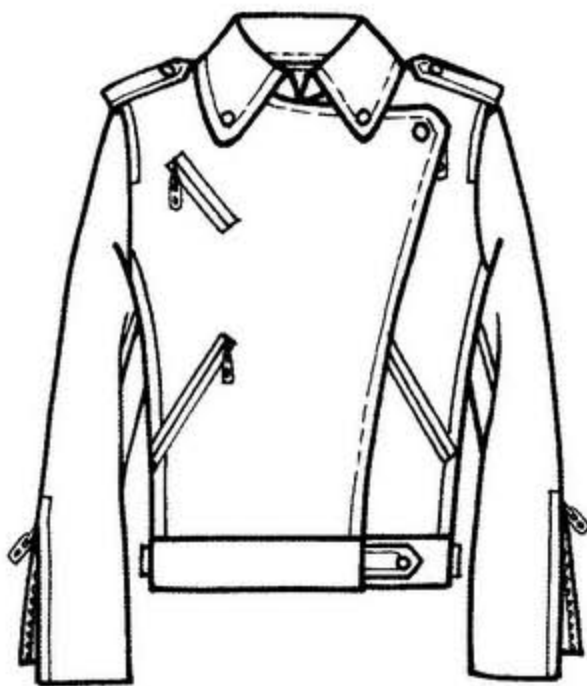


sciallato montante
doppiopetto

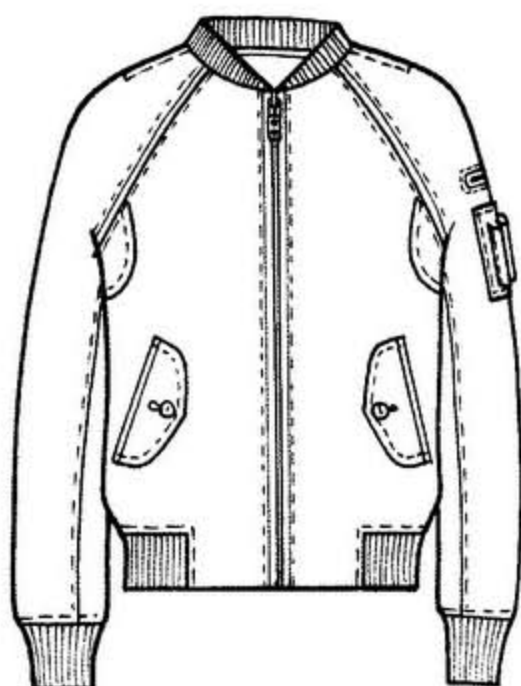
GIACCHETTI & GIUBBOTTI



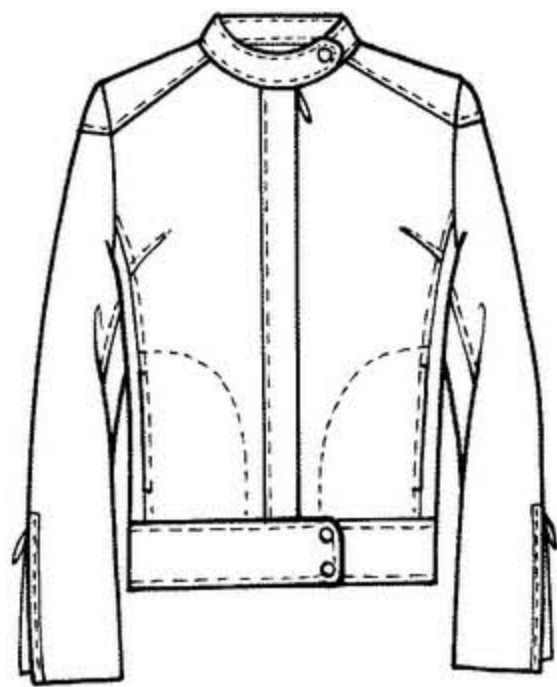
jeans



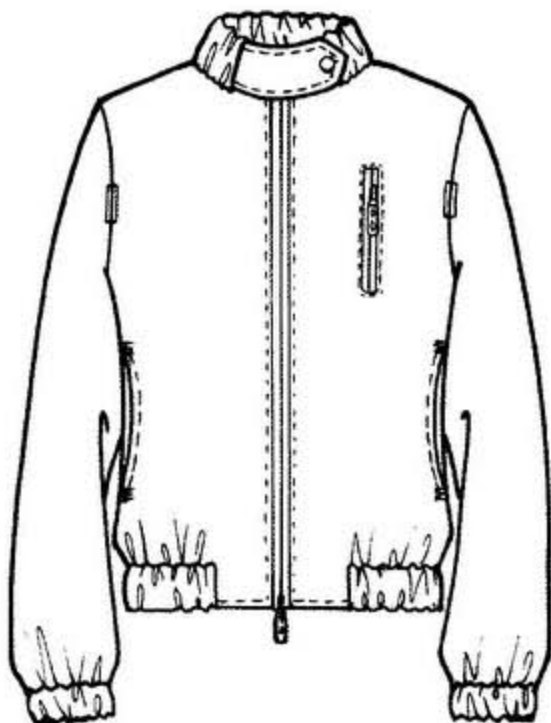
chiodo



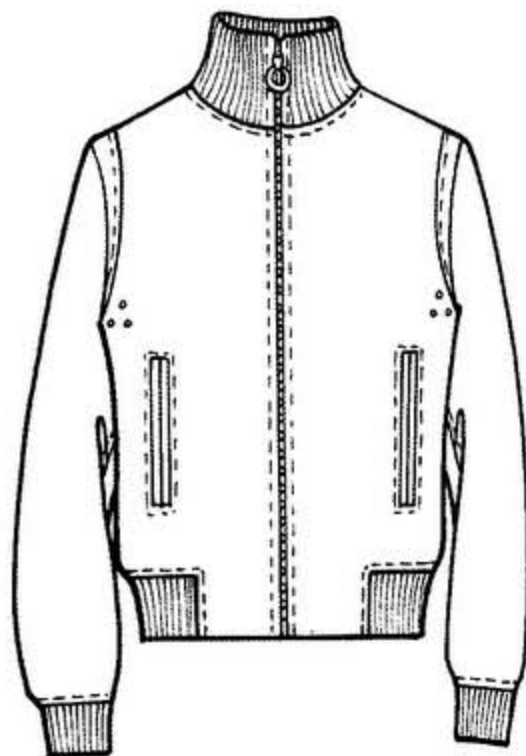
bomber manica raglan



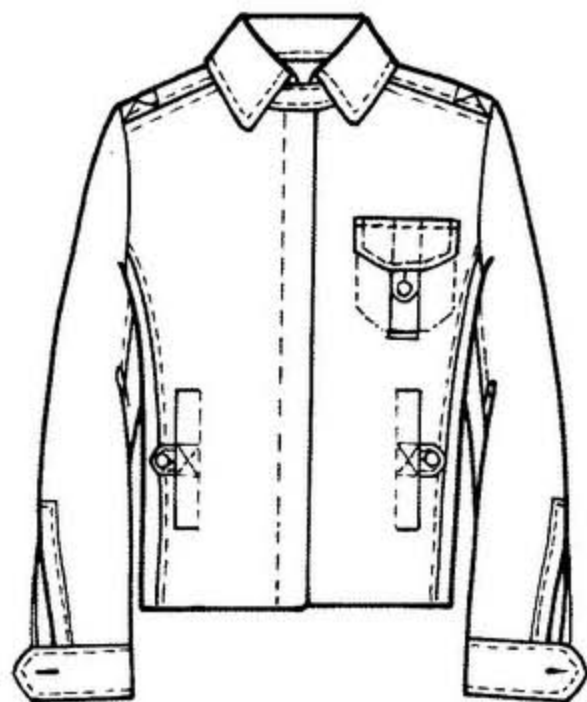
ispirazione motociclista



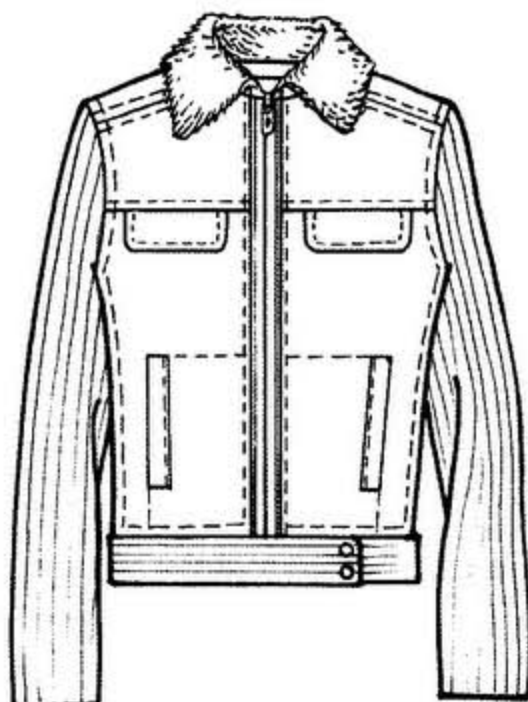
sportivo con elastico inserito in vita, nei polsi, nel collo



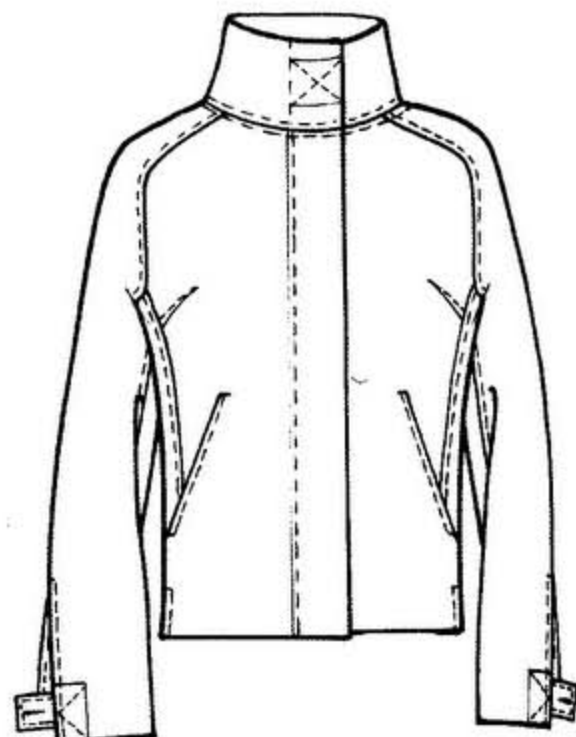
bomberino giromanica con collo alto in maglia



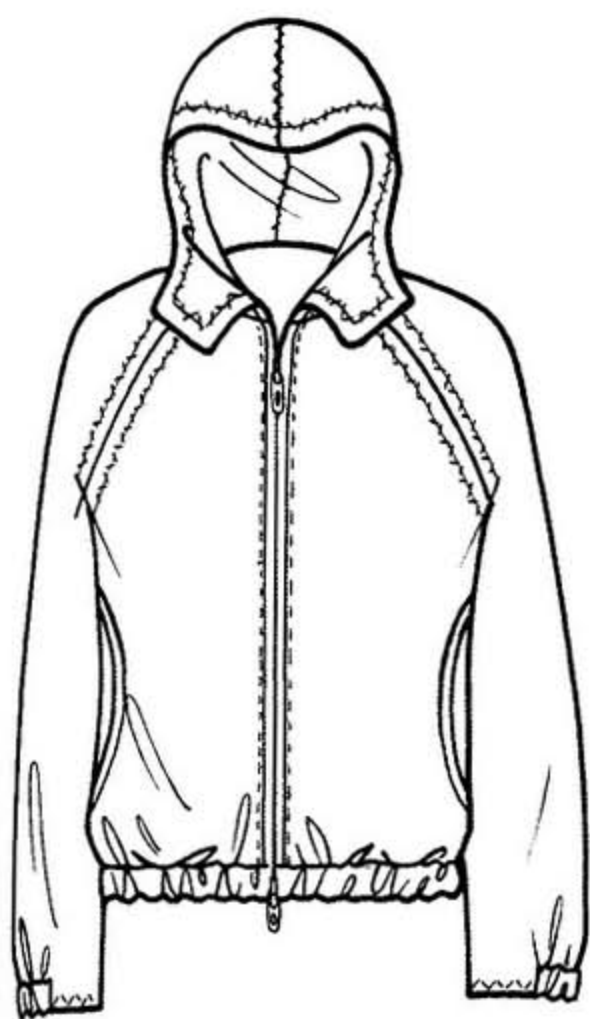
collo e maniche a camicia



in maglia e pelle



tecno-minimale con chiusure in velcro



waterproof con cappuccio



fitness



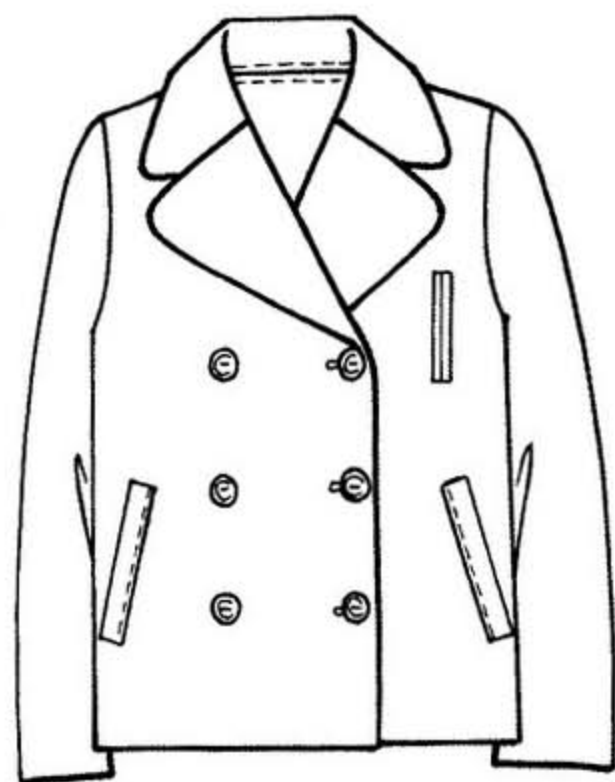
city



stile impermeabile



con revers
e impunture

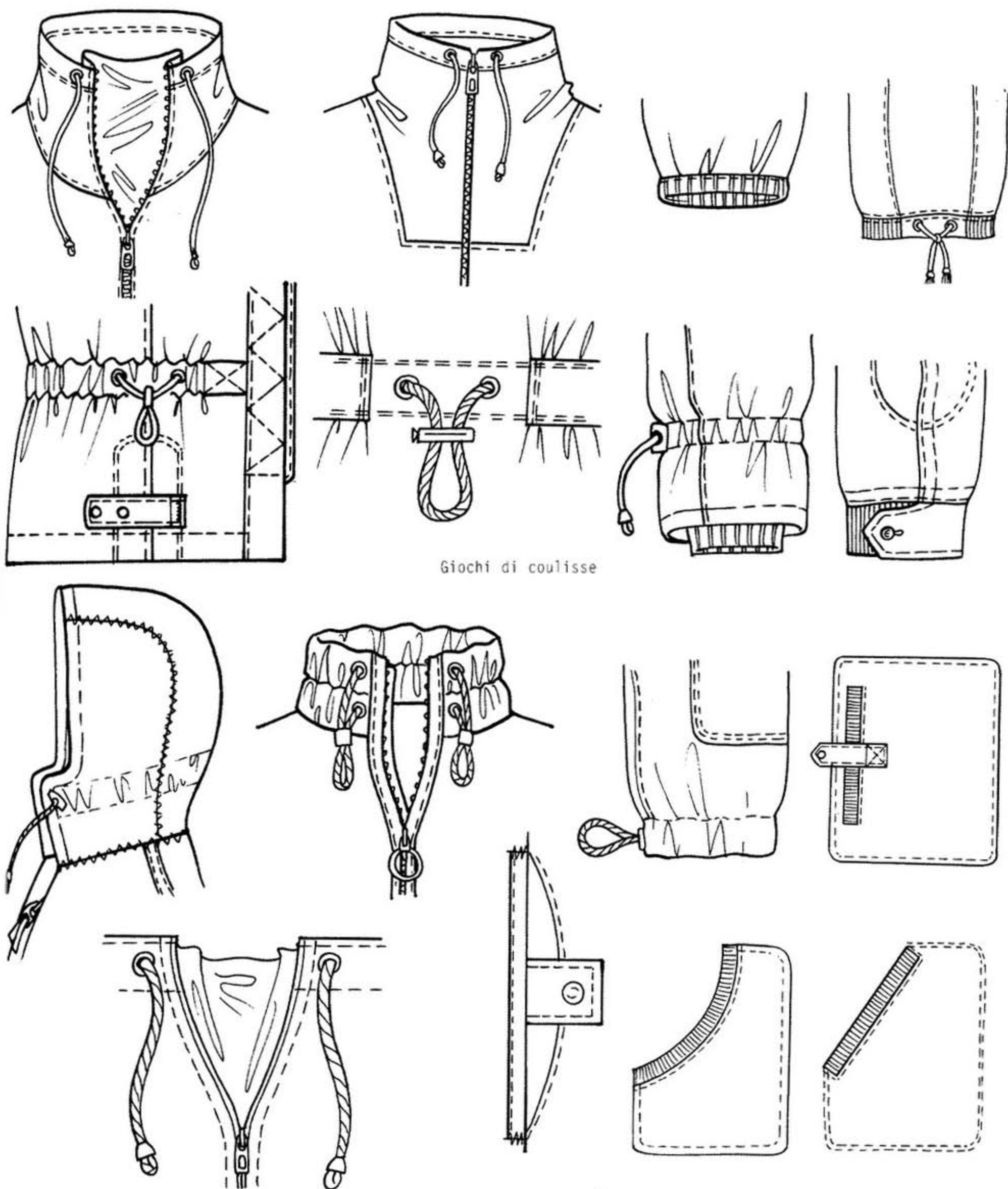


stile marinaro





2 giubbotti visualizzati su figurino.

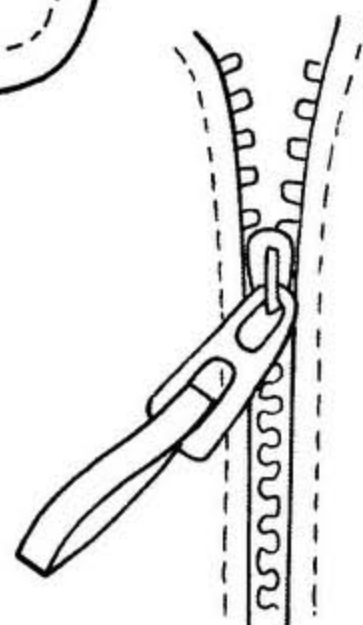
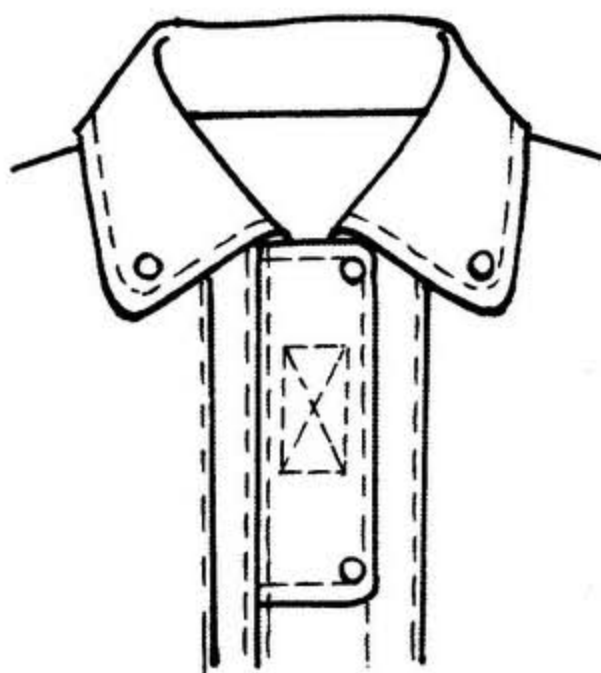
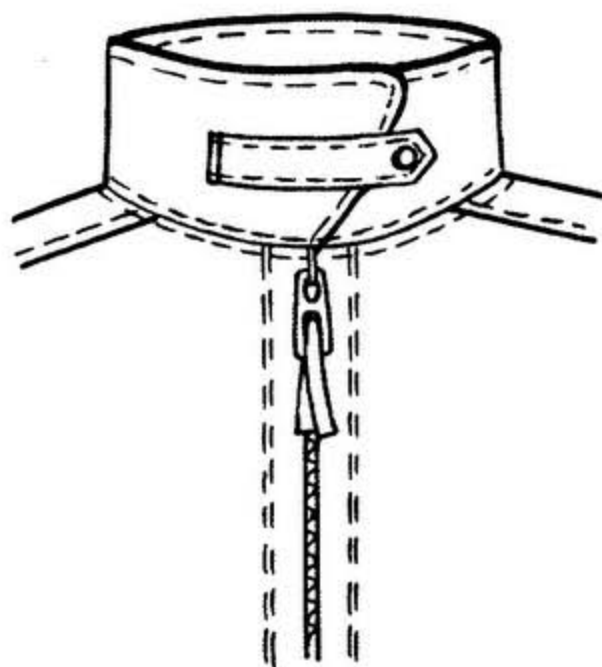
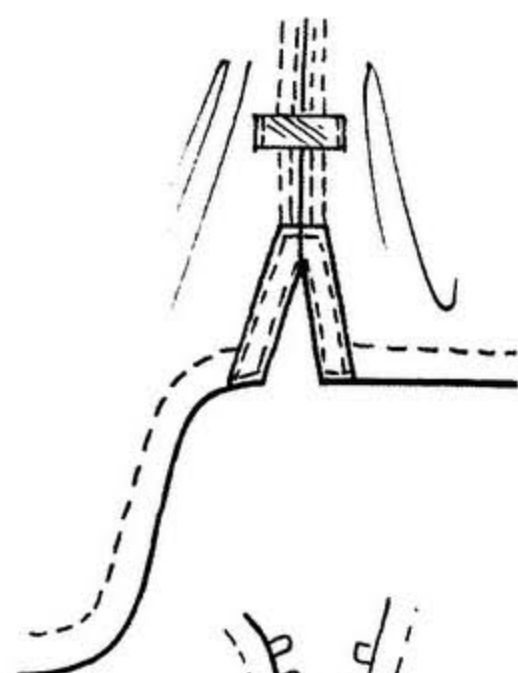
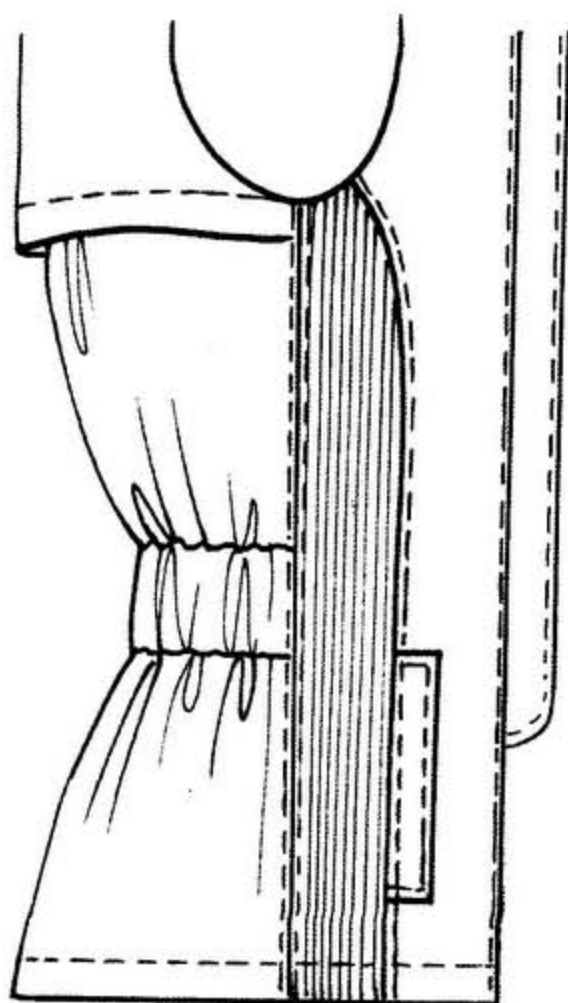
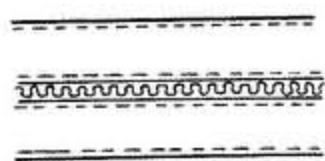
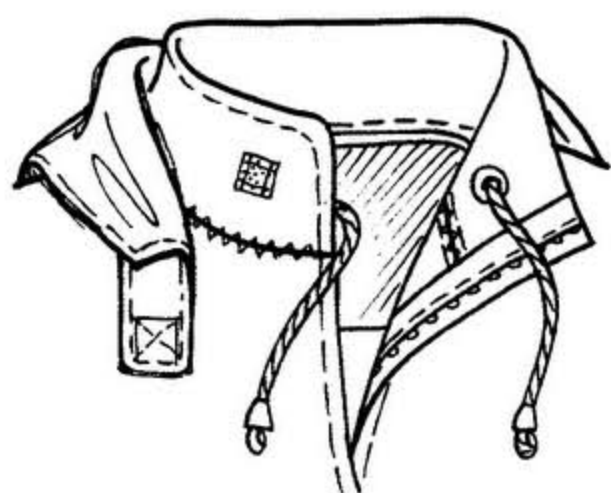
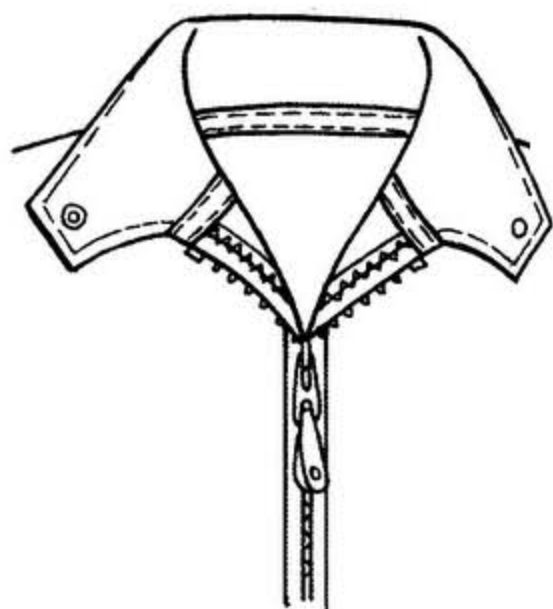
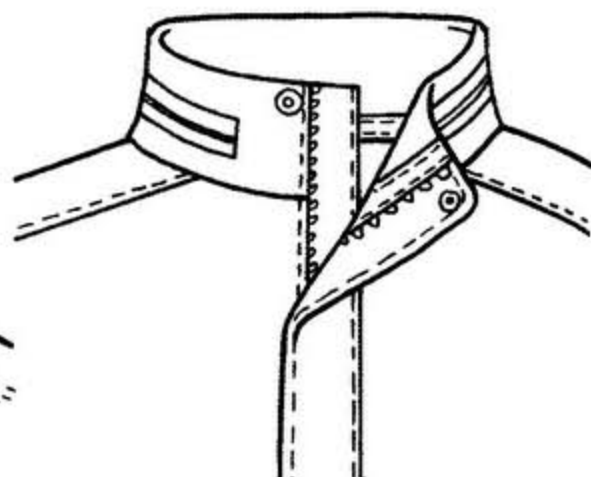
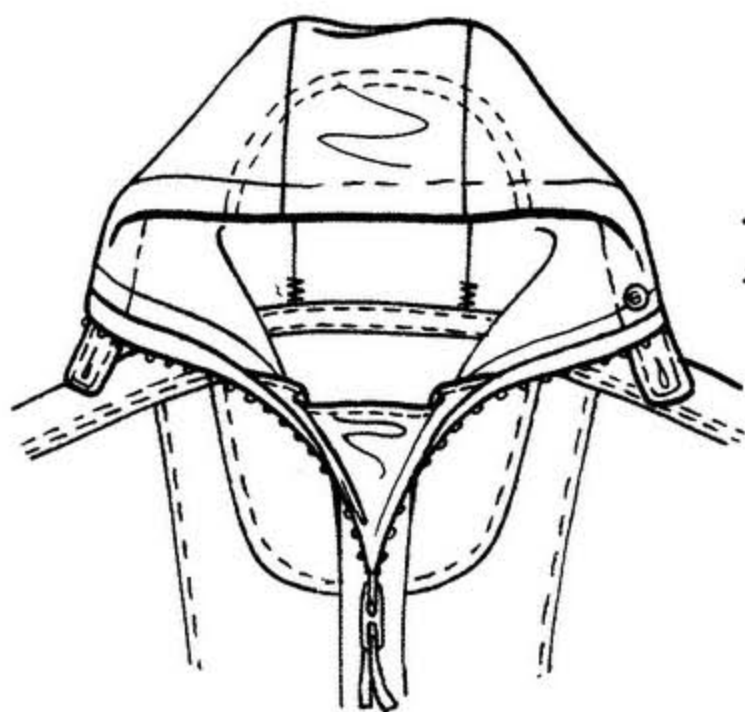
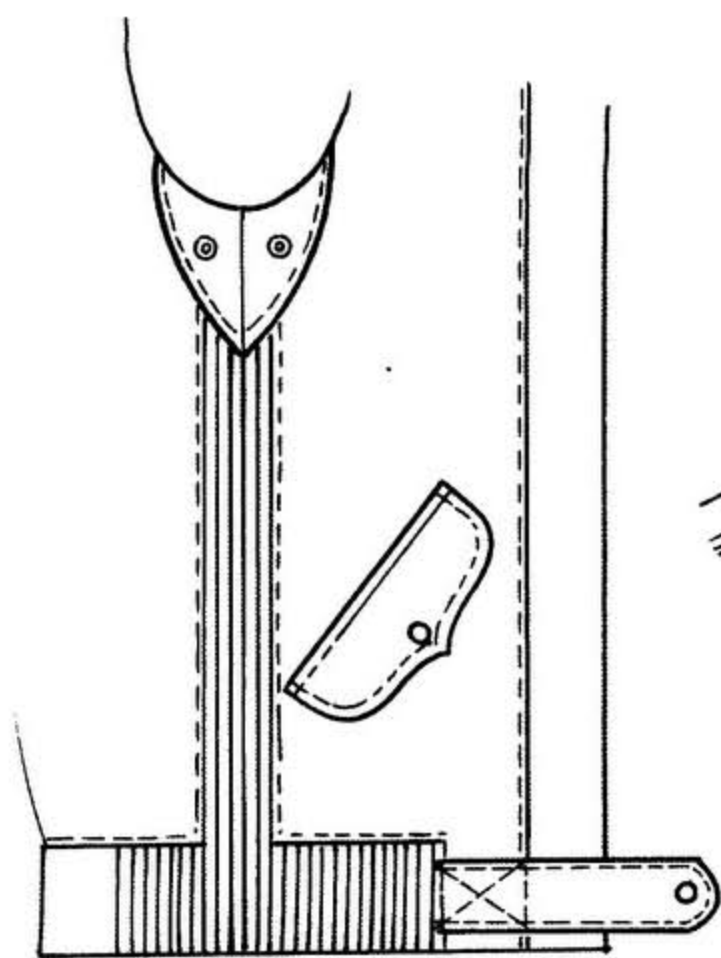


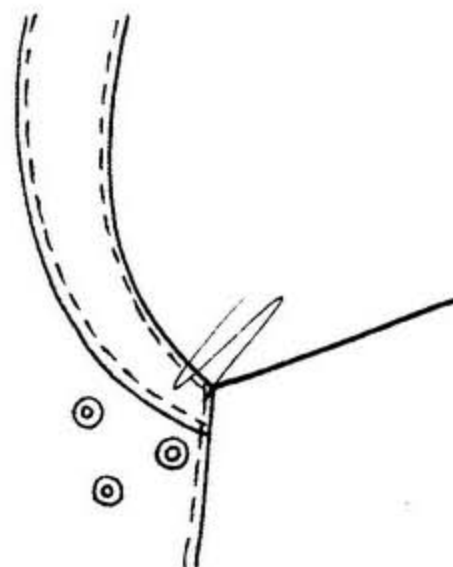
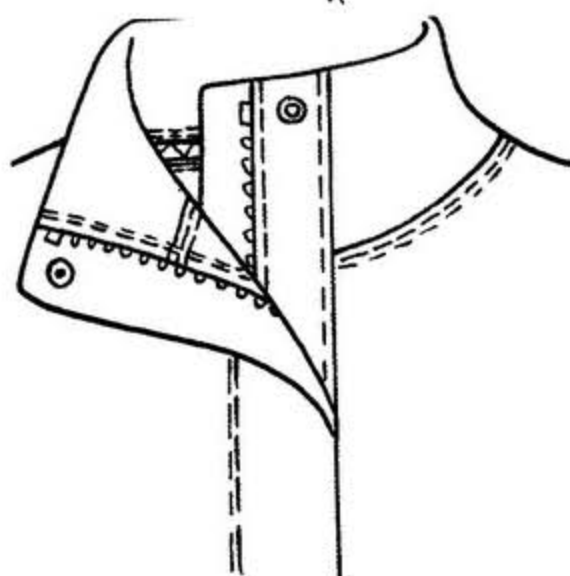
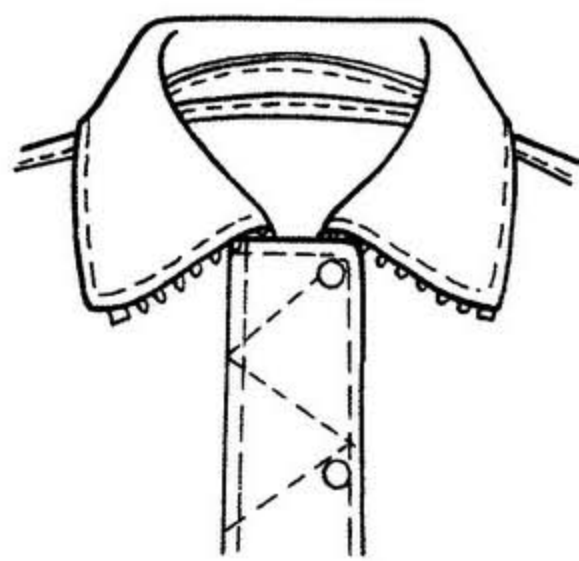
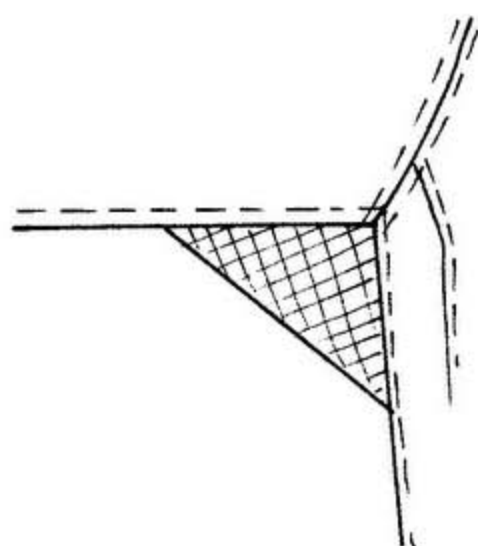
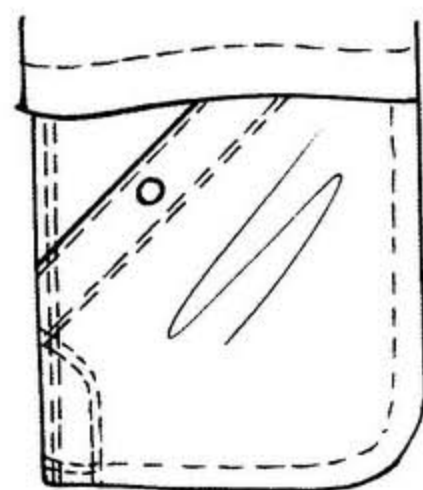
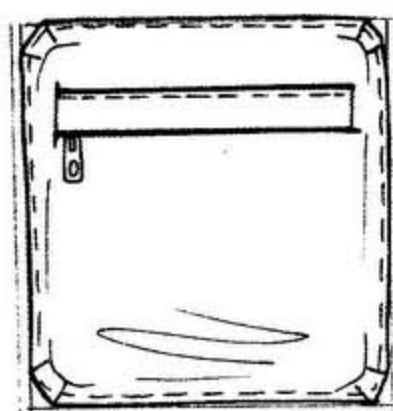
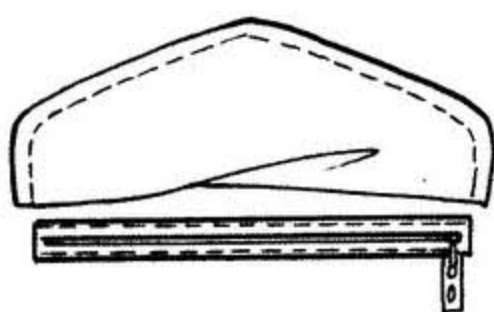
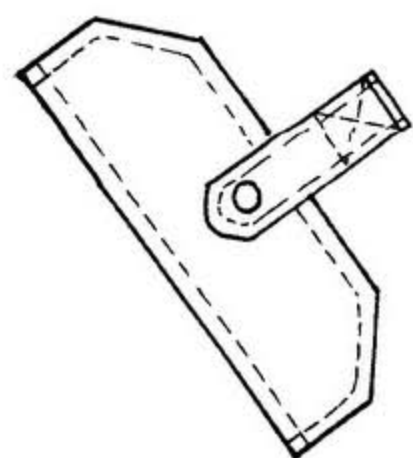
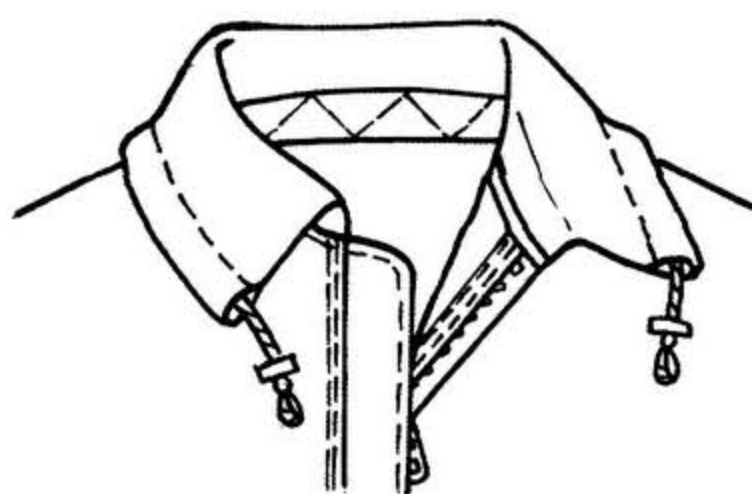
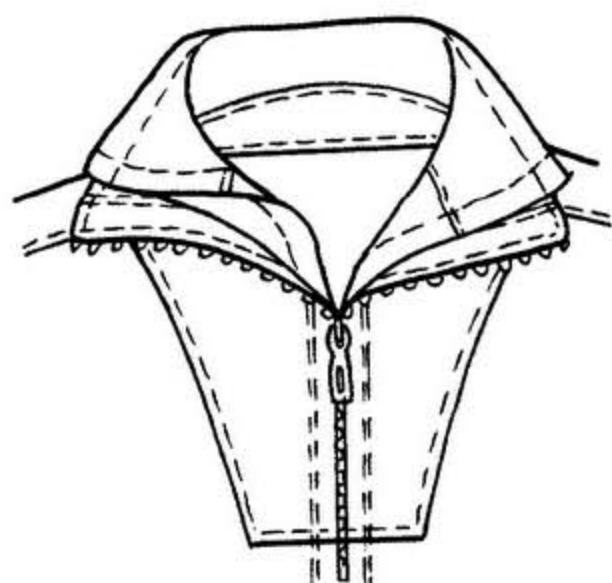
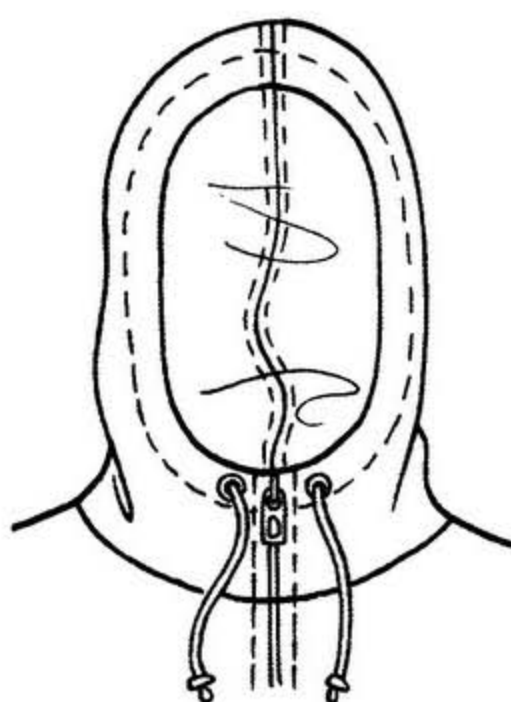
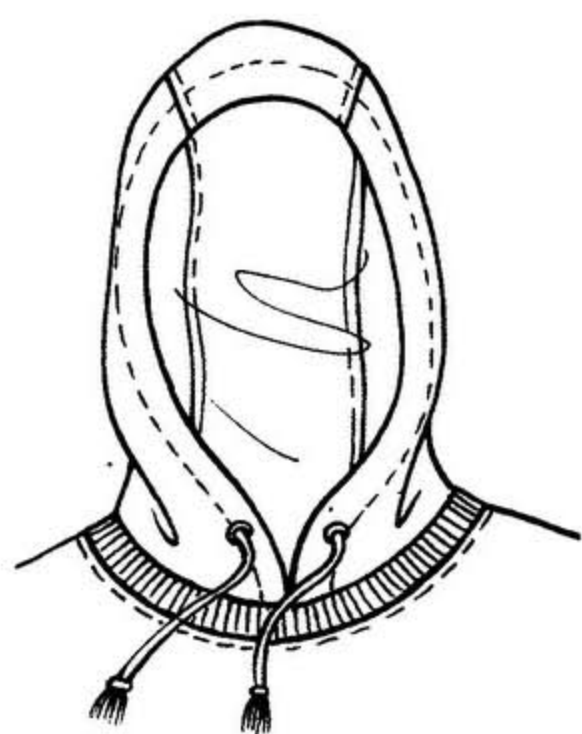
Giochi di coulisse

In queste pagine sono disegnati alcuni degli elementi di rifinitura più utilizzati nei capi sportivi. Zip, cou-

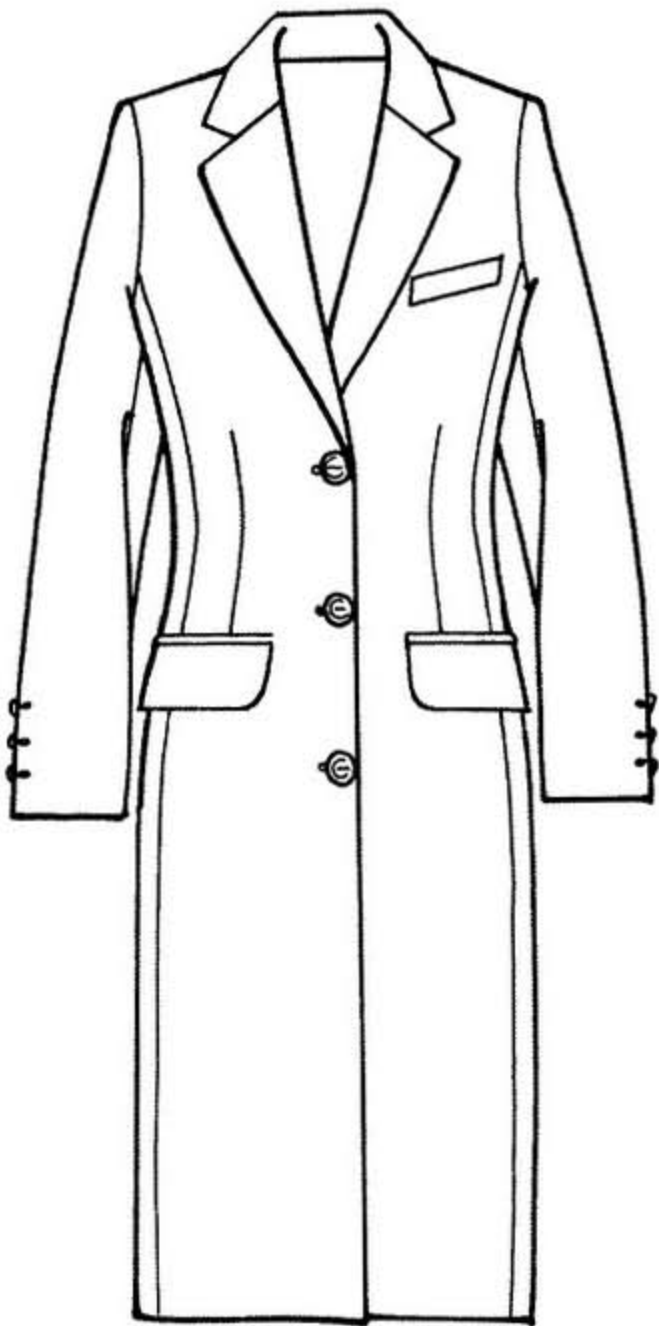
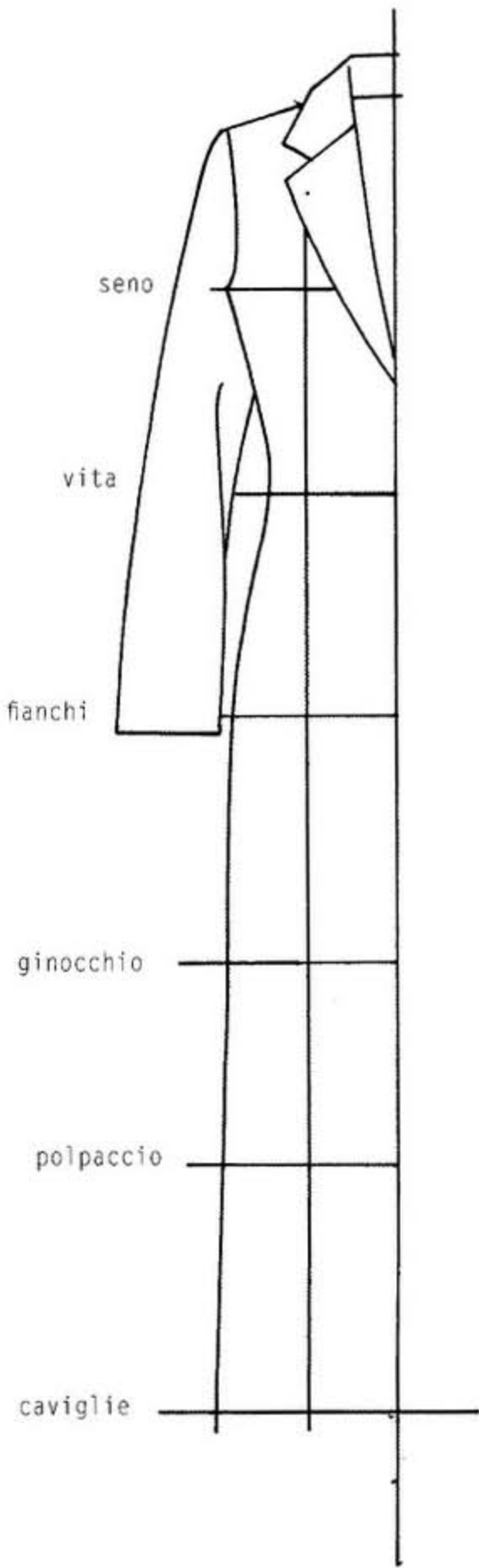
lisce, colli, tasche, scavi ascellari, tagli e cuciture tipiche dello sportswear ovvero dell'abbigliamento

casual ispirato agli indumenti per lo sport. Notate l'armonia dei disegni e la perfezione dei dettagli tecnici.

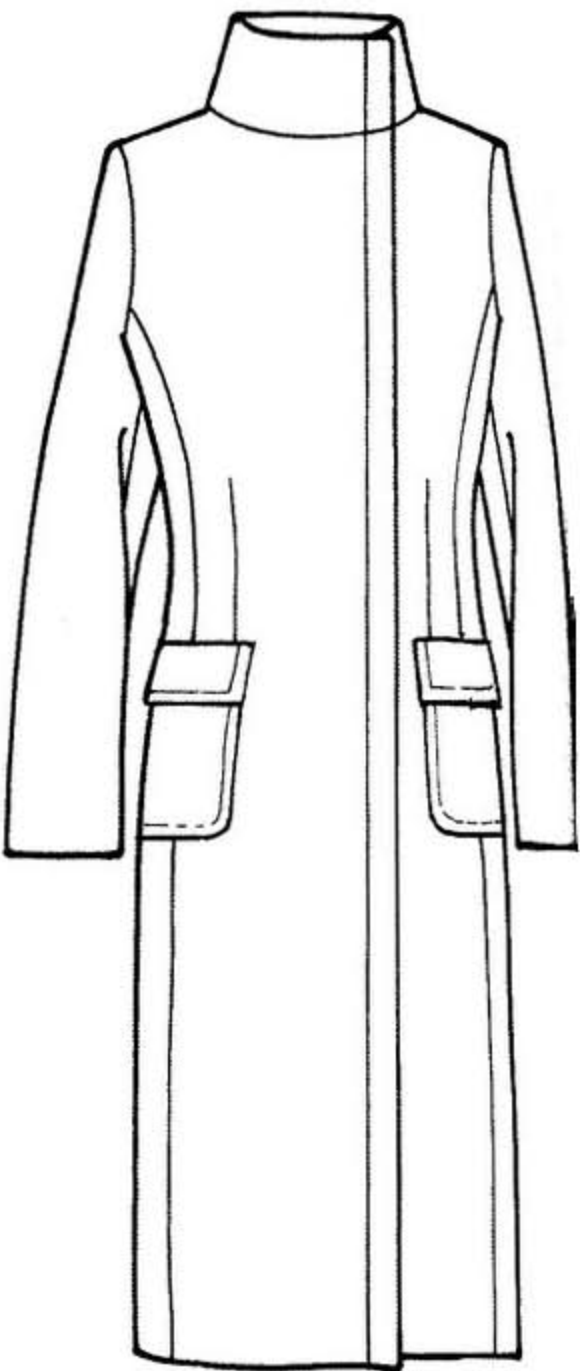




CAPPOTTI, IMPERMEABILI E MANTELLE
CAPPOTTI BASE



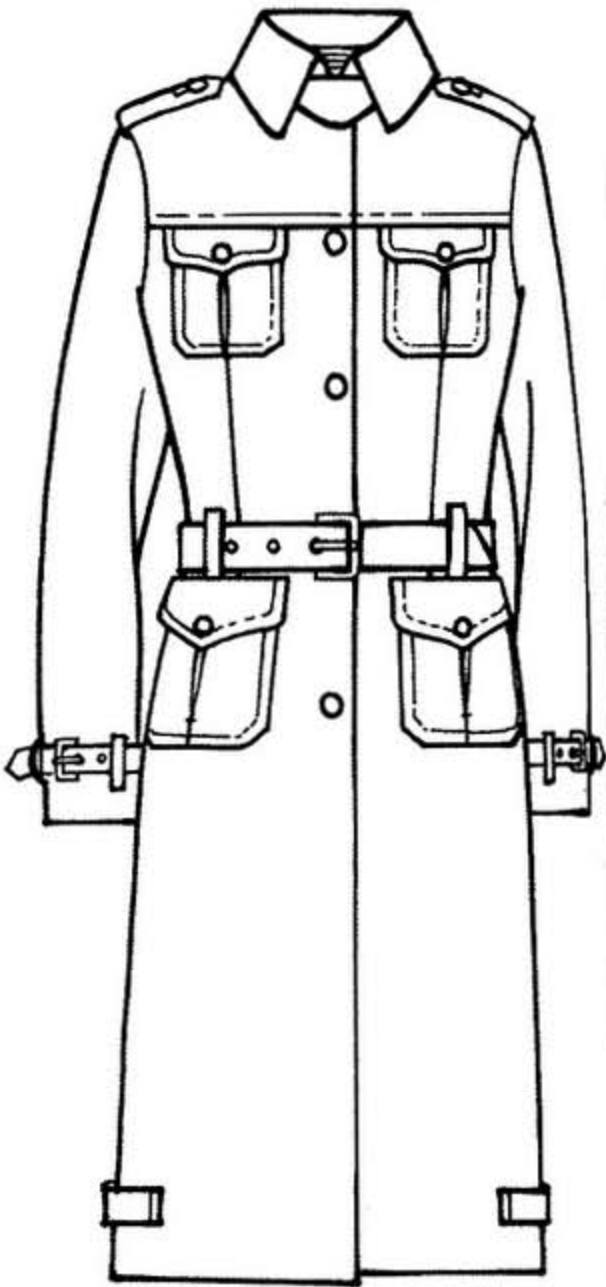
sfiancato, classico, semplicepetto



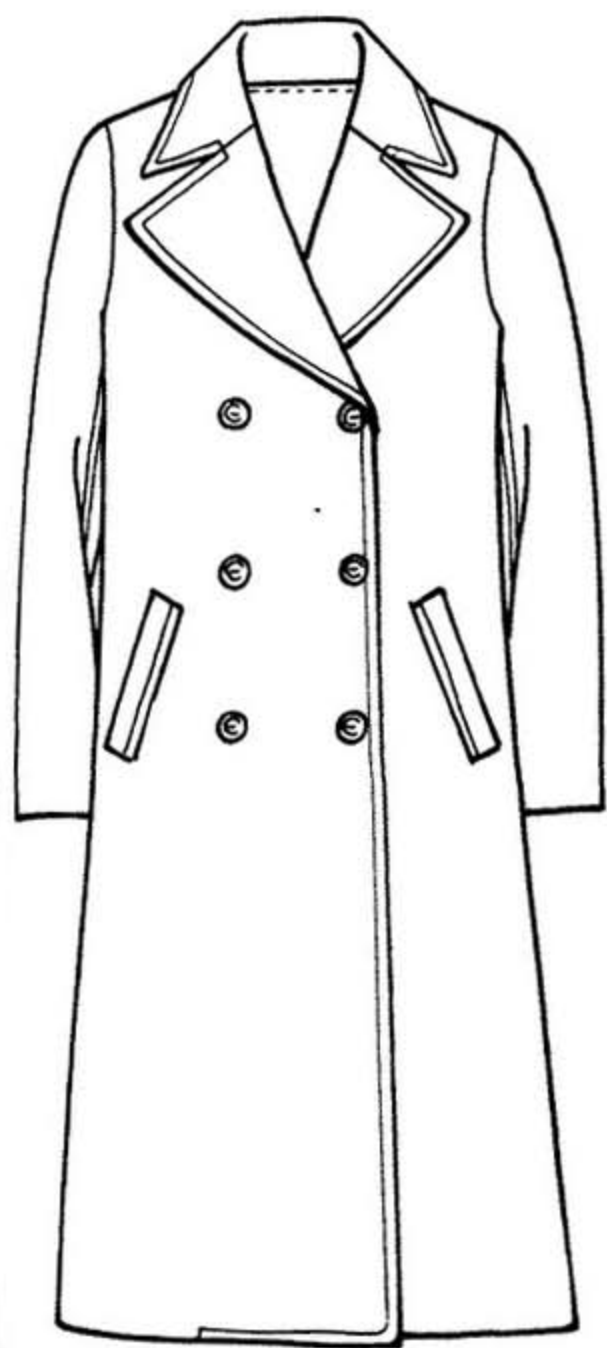
minimale



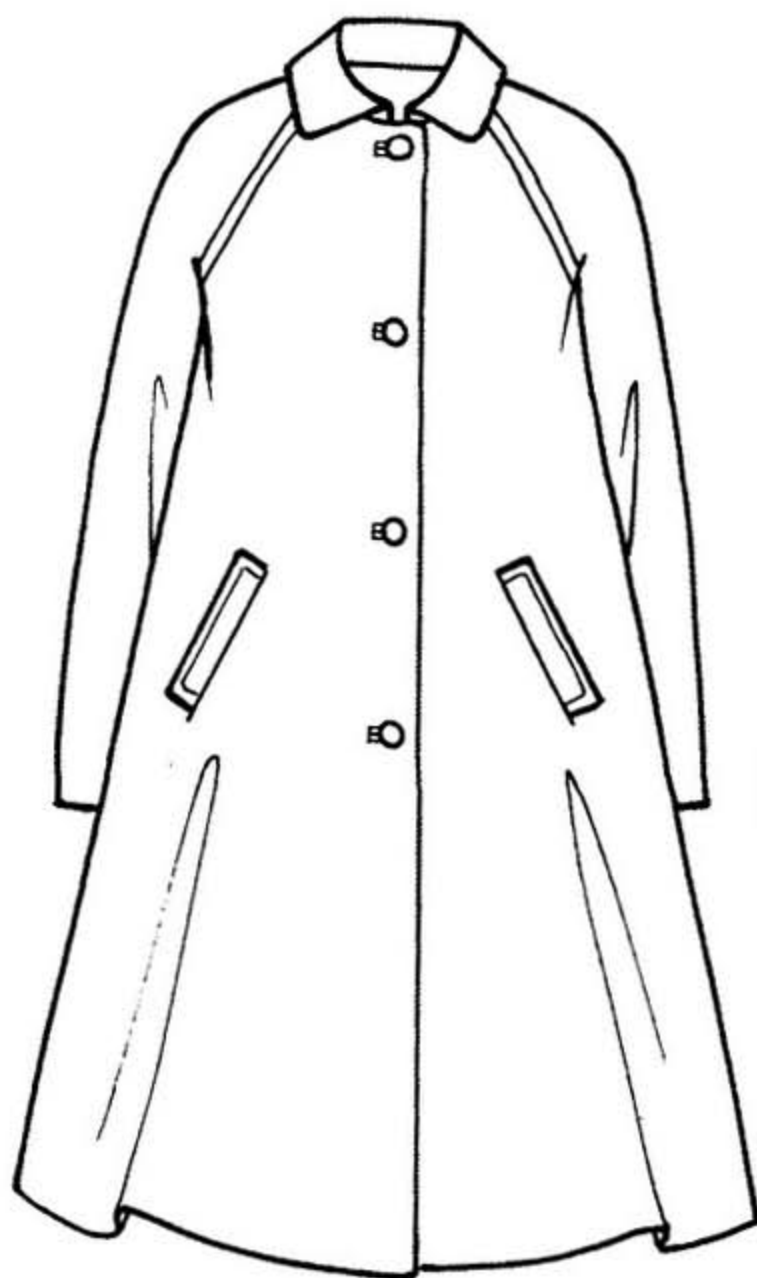
sfiancato, classico, doppiopetto



militare



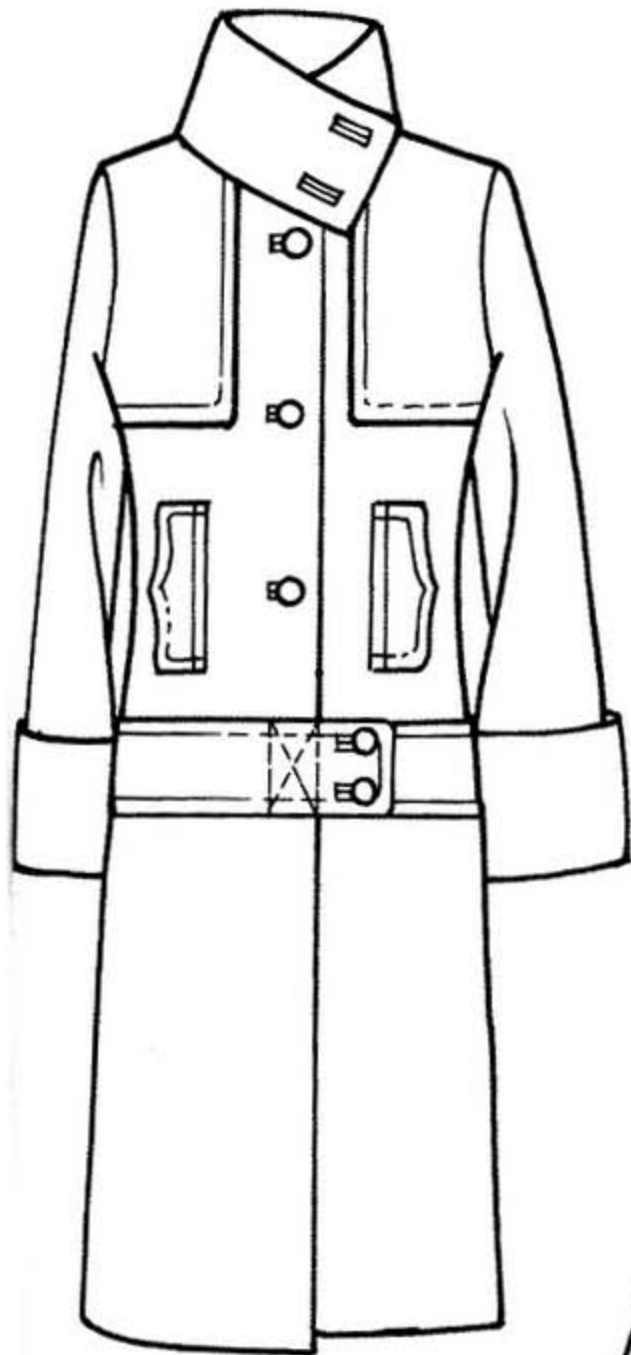
doppiopetto



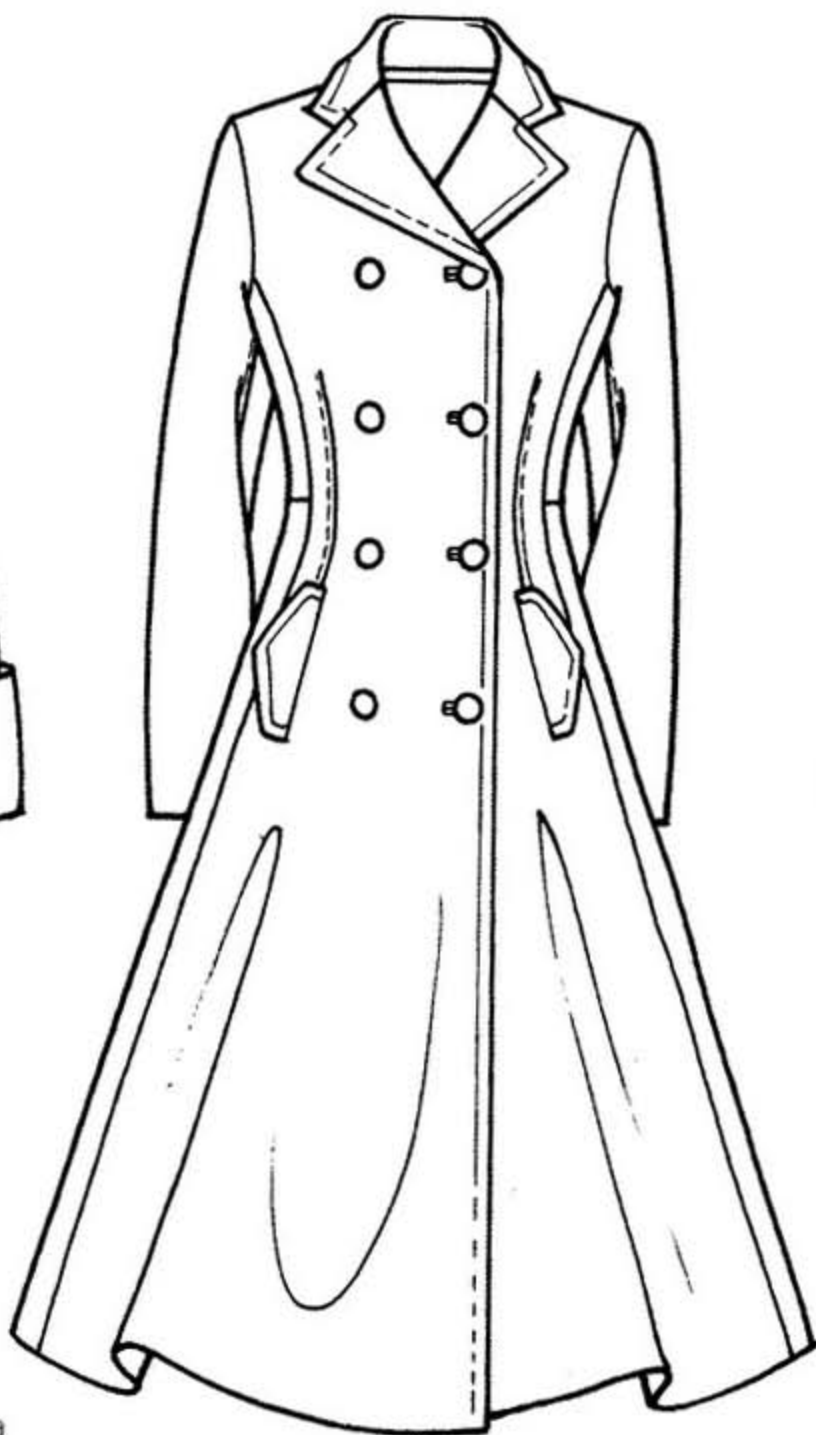
svasato, manica raglan



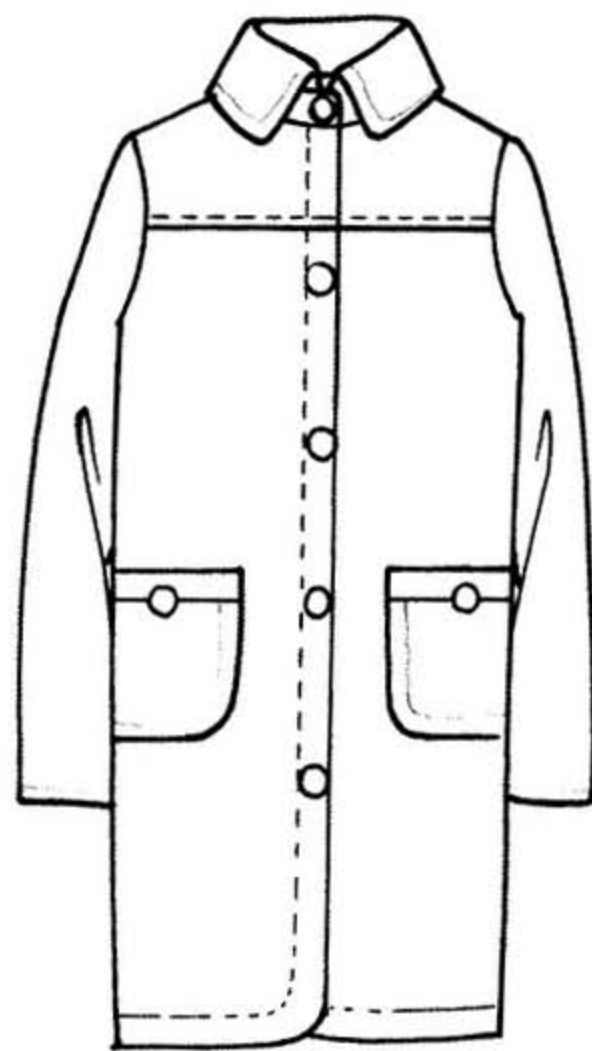
con cinta e cinturino al collo



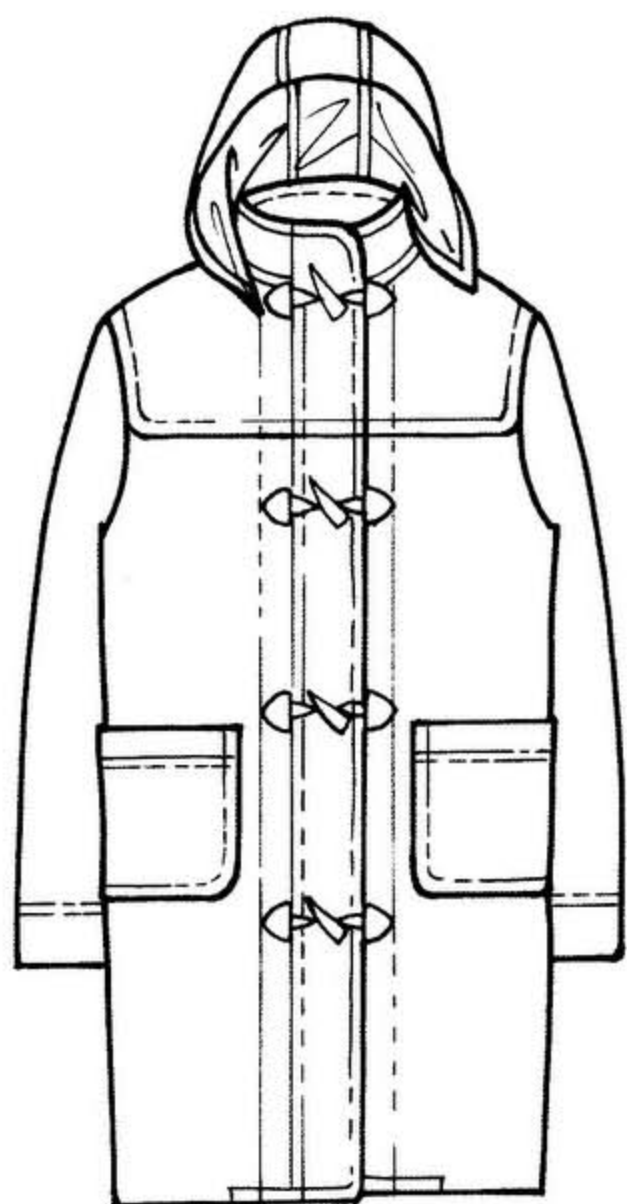
collo alto e fascione a vita bassa



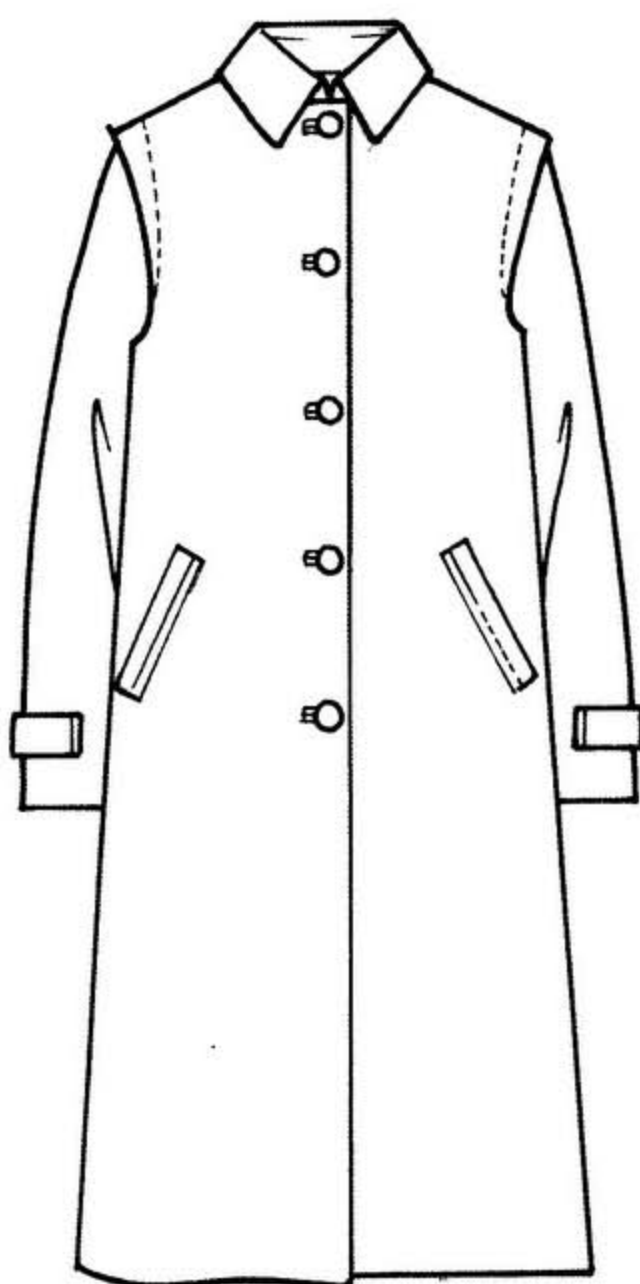
redingotte



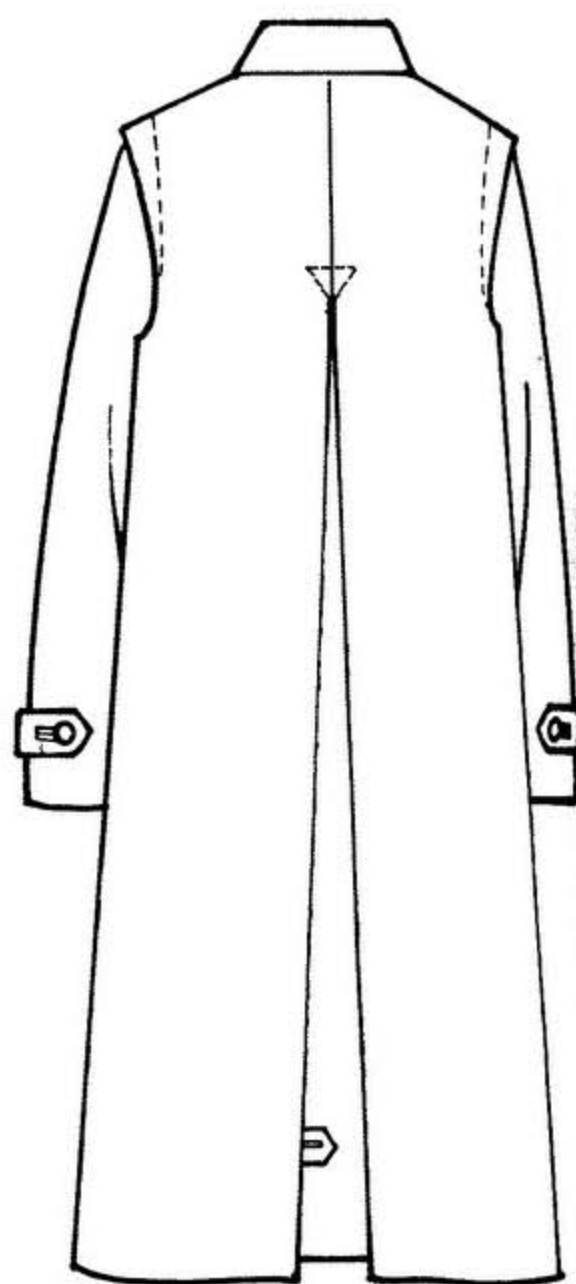
anni '60



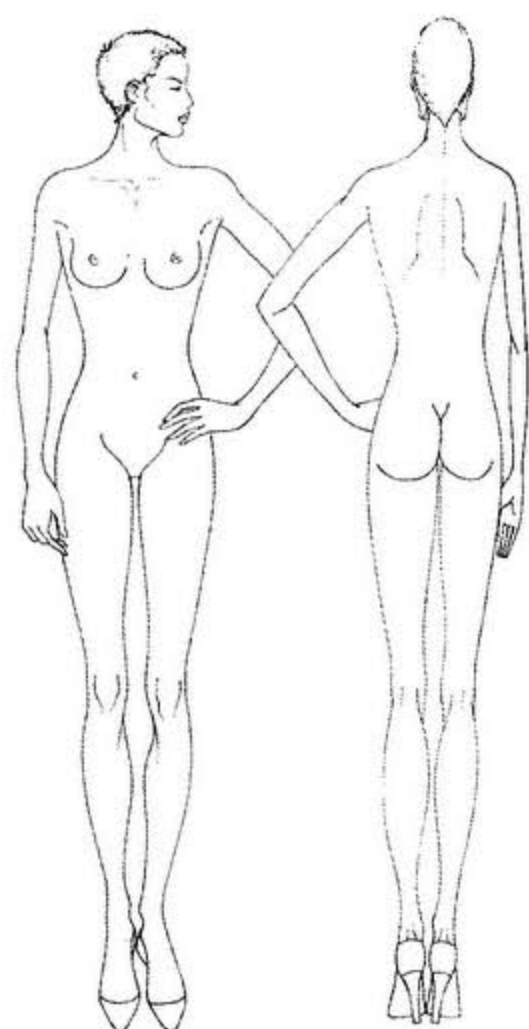
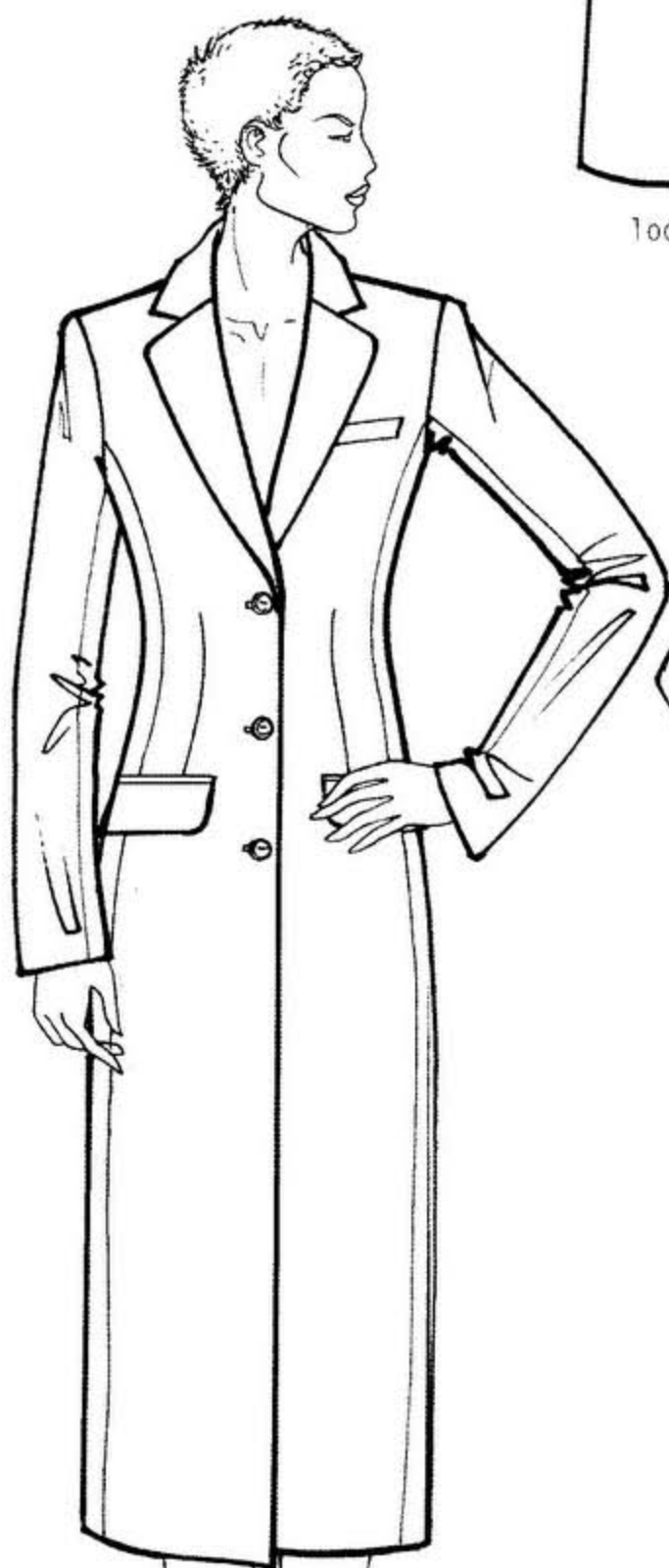
montgomery

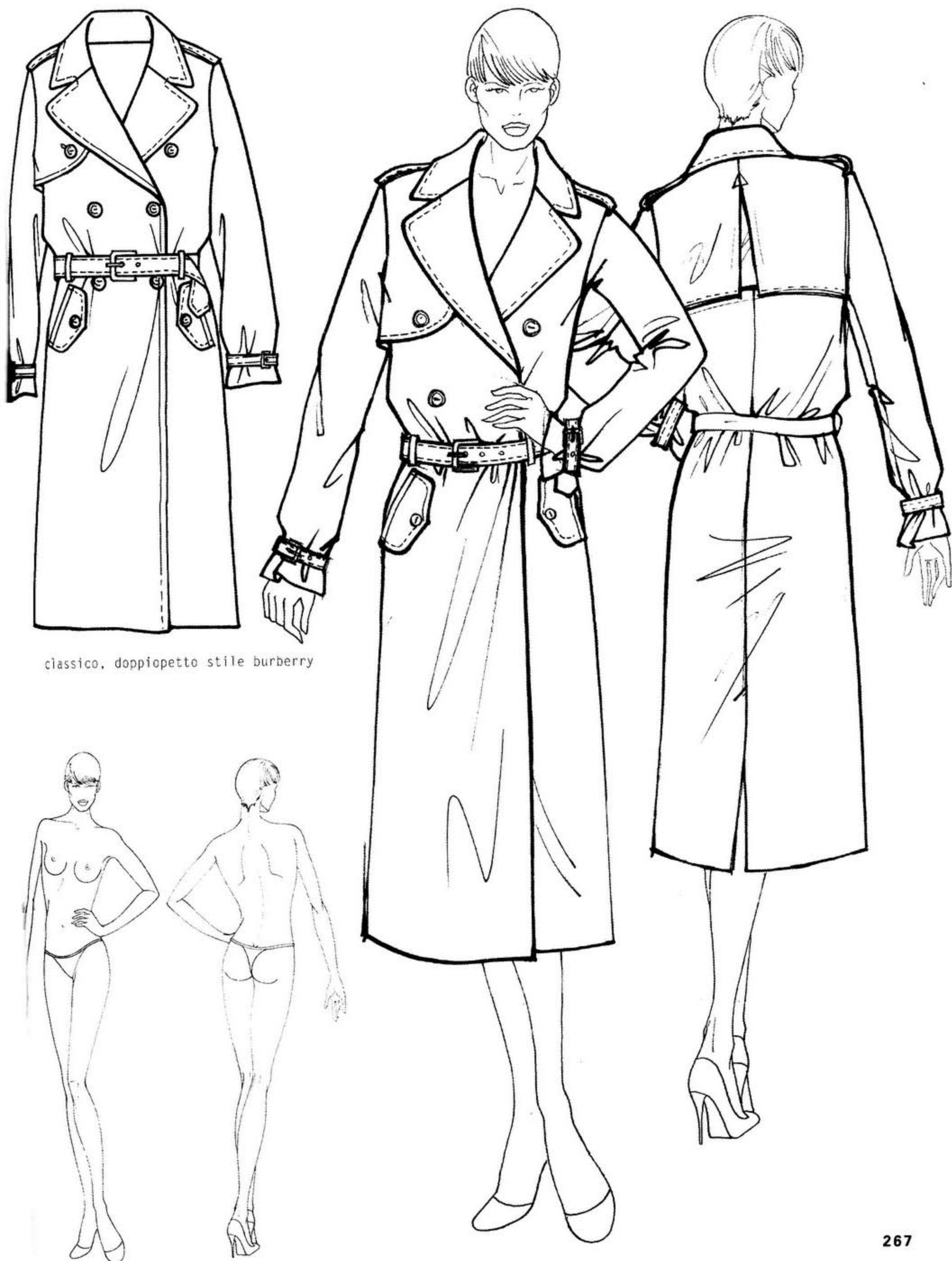


loden classico (davanti)

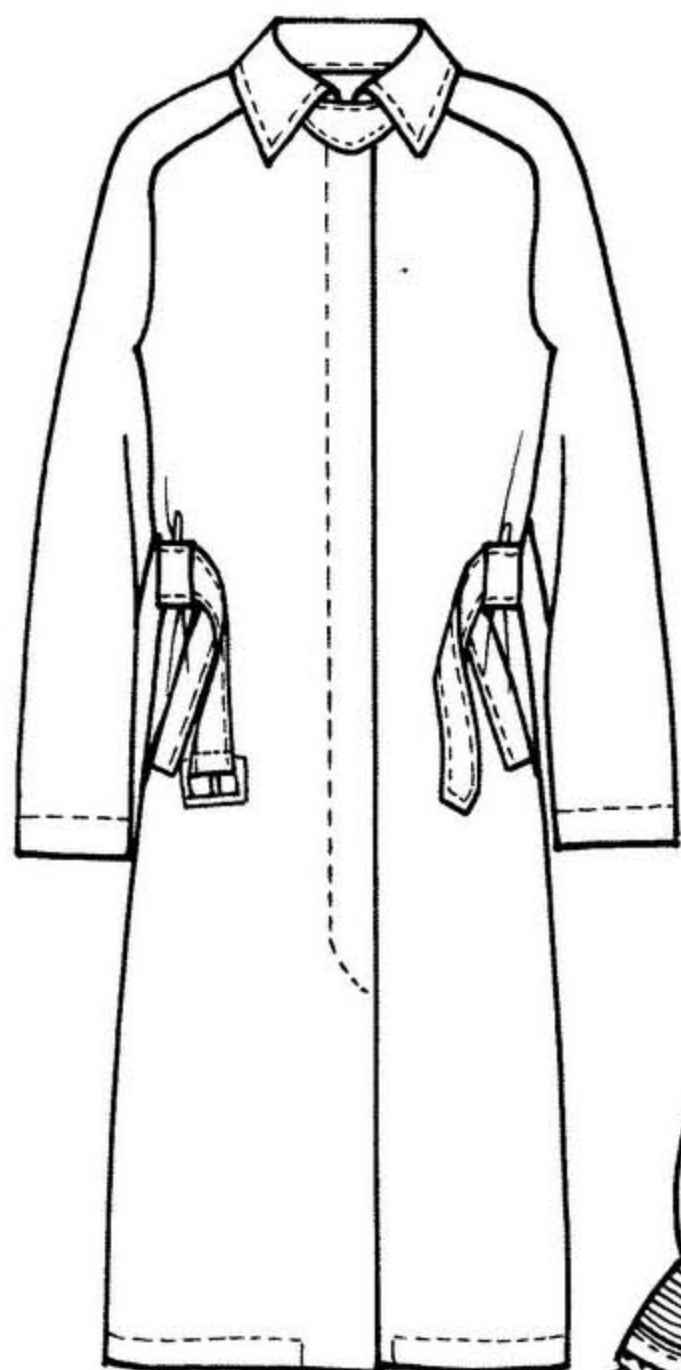


loden classico (dietro)

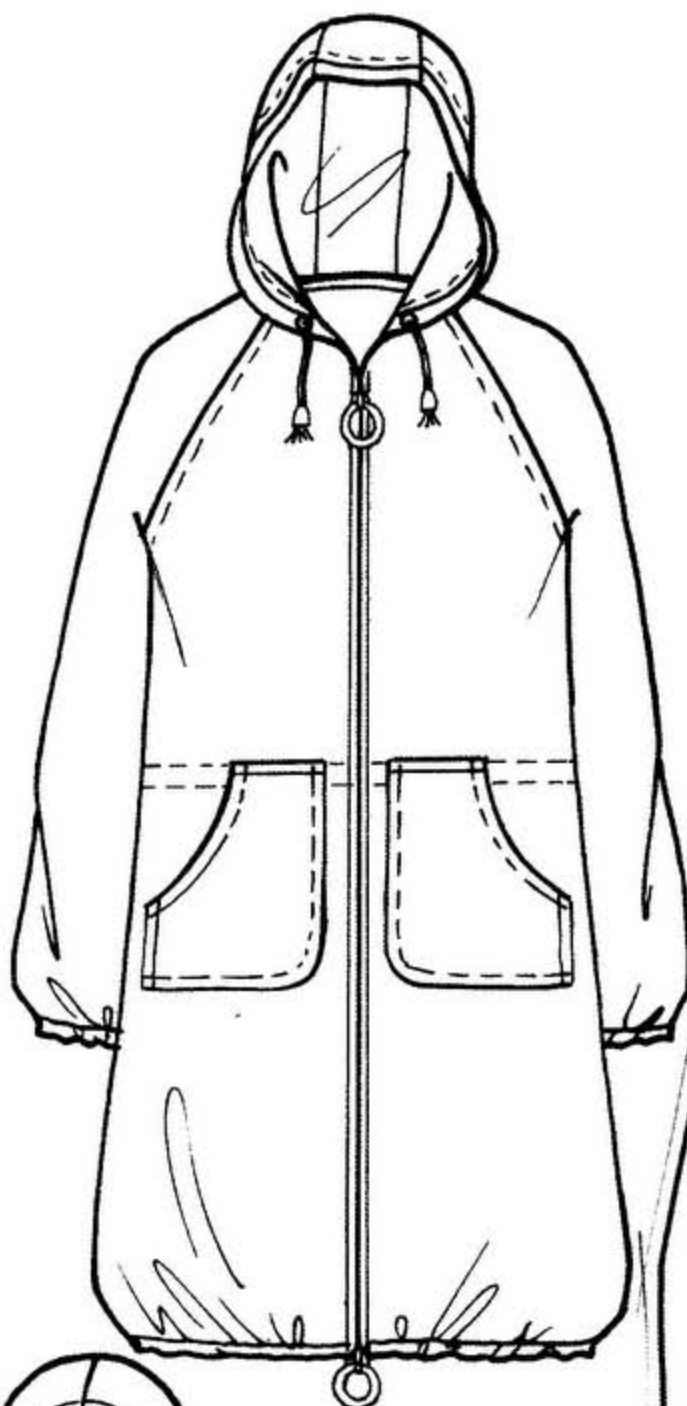




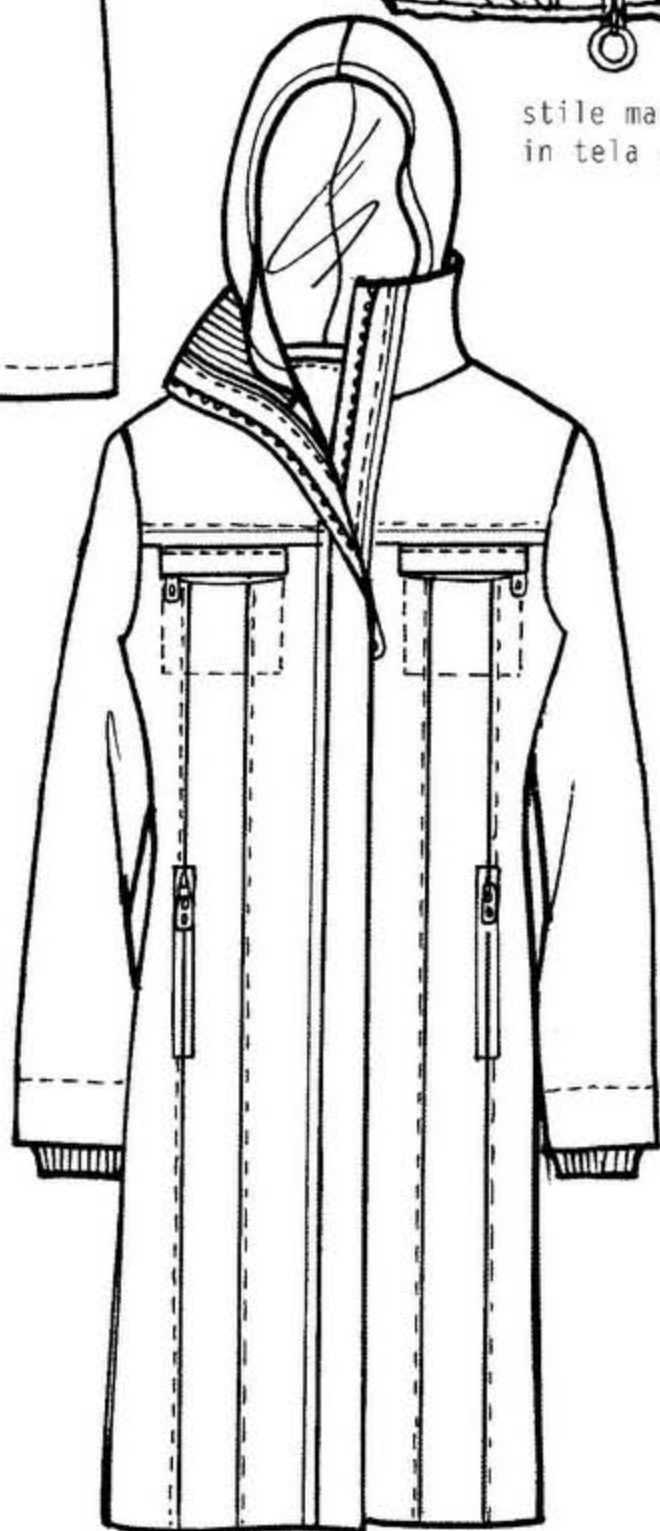
classico, doppiopetto stile burberry



classico
semplice petto

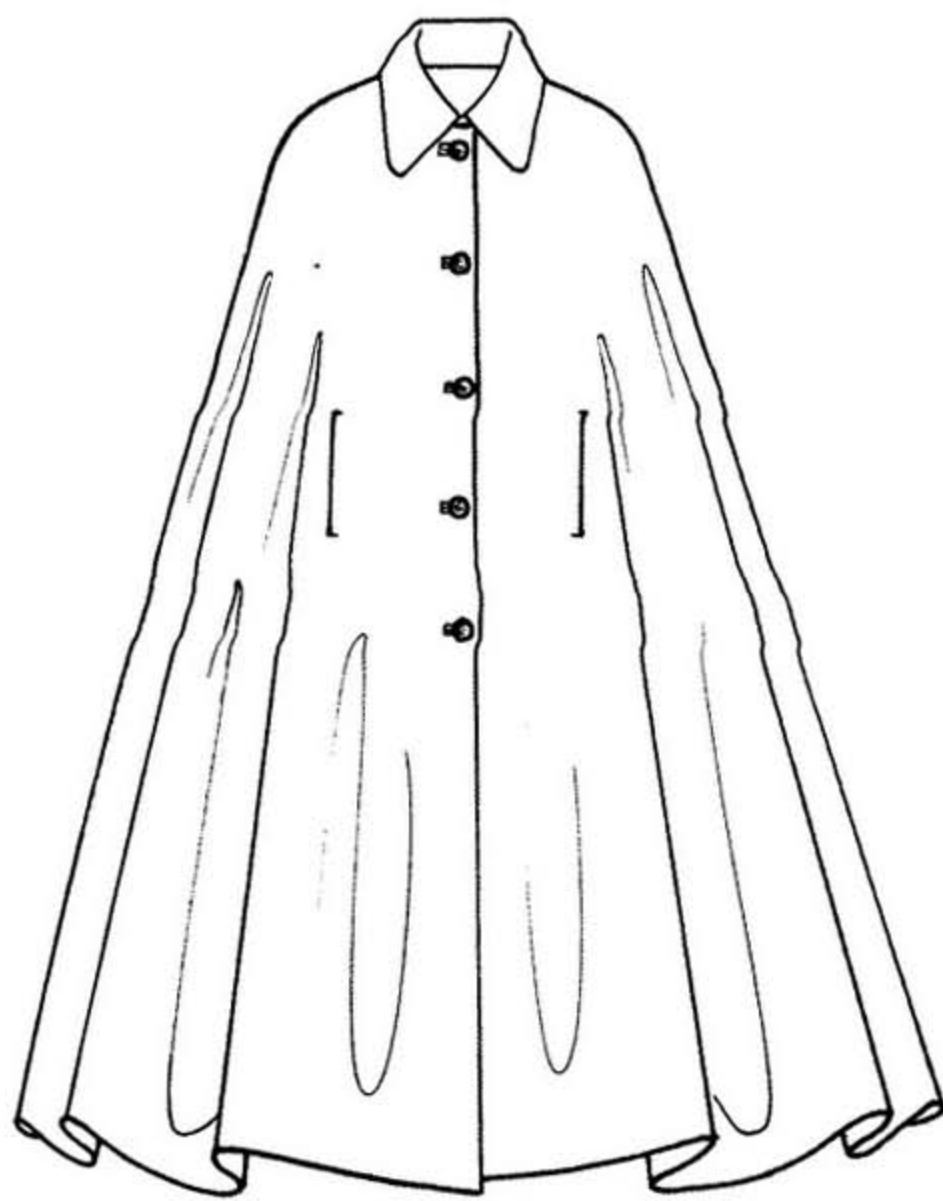


stile marinaro
in tela cerata

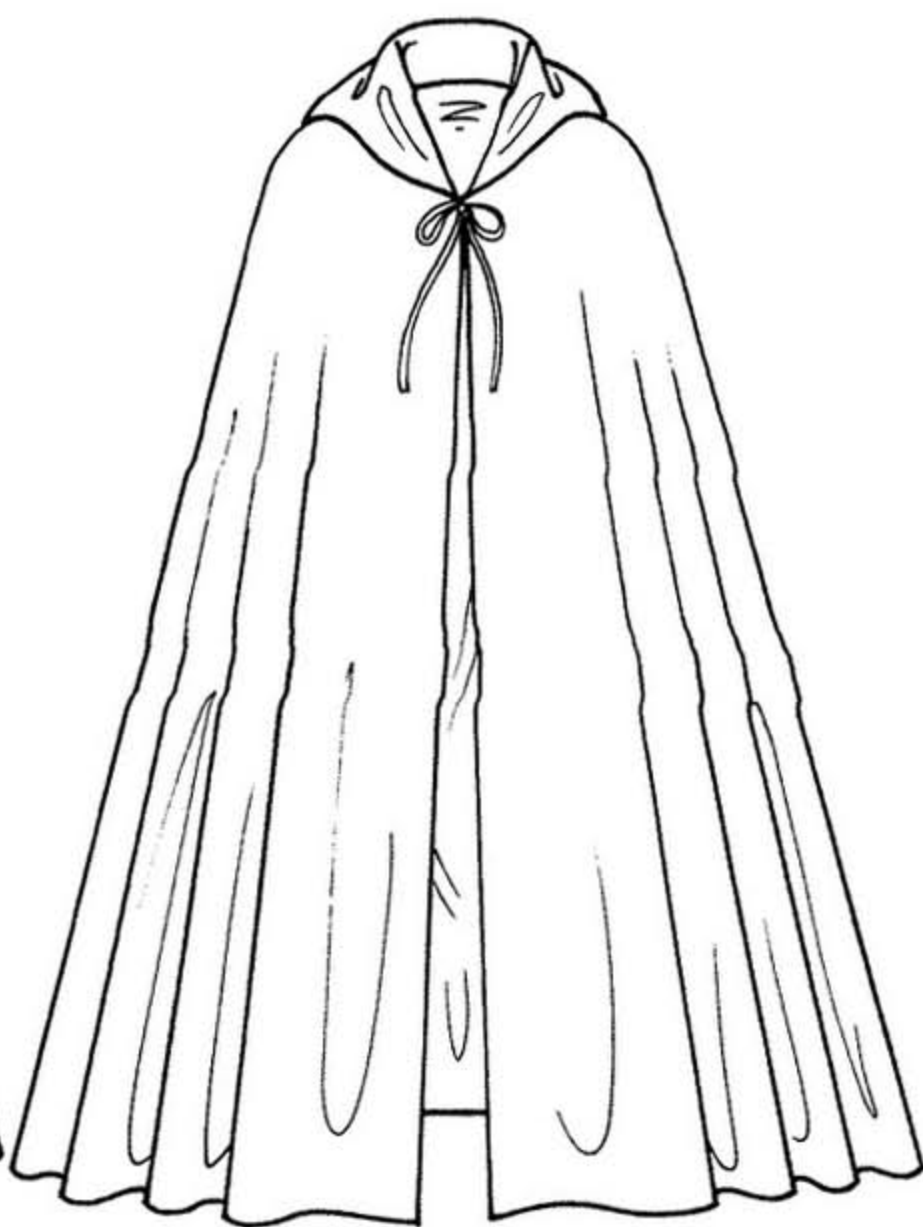


con tagli sportivi e cappuccio
all'occorrenza

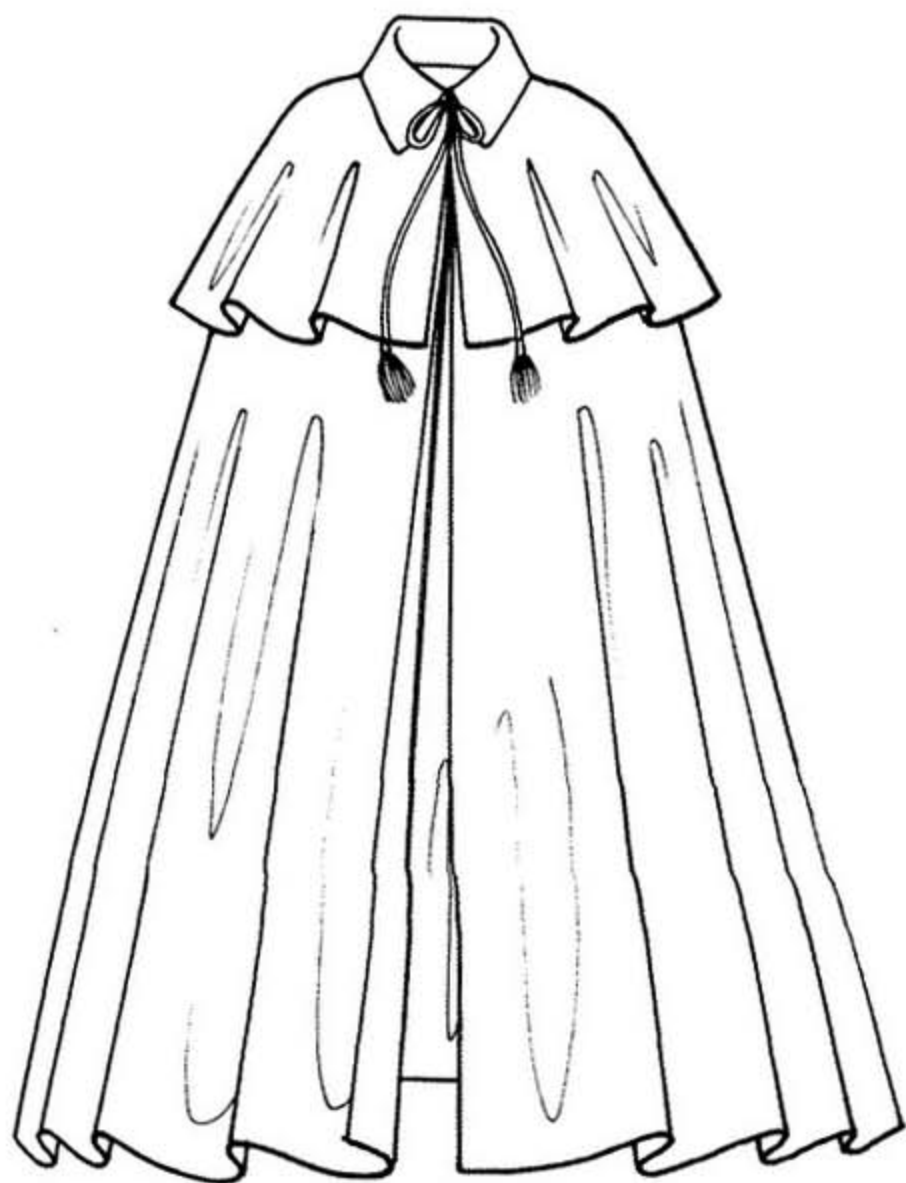




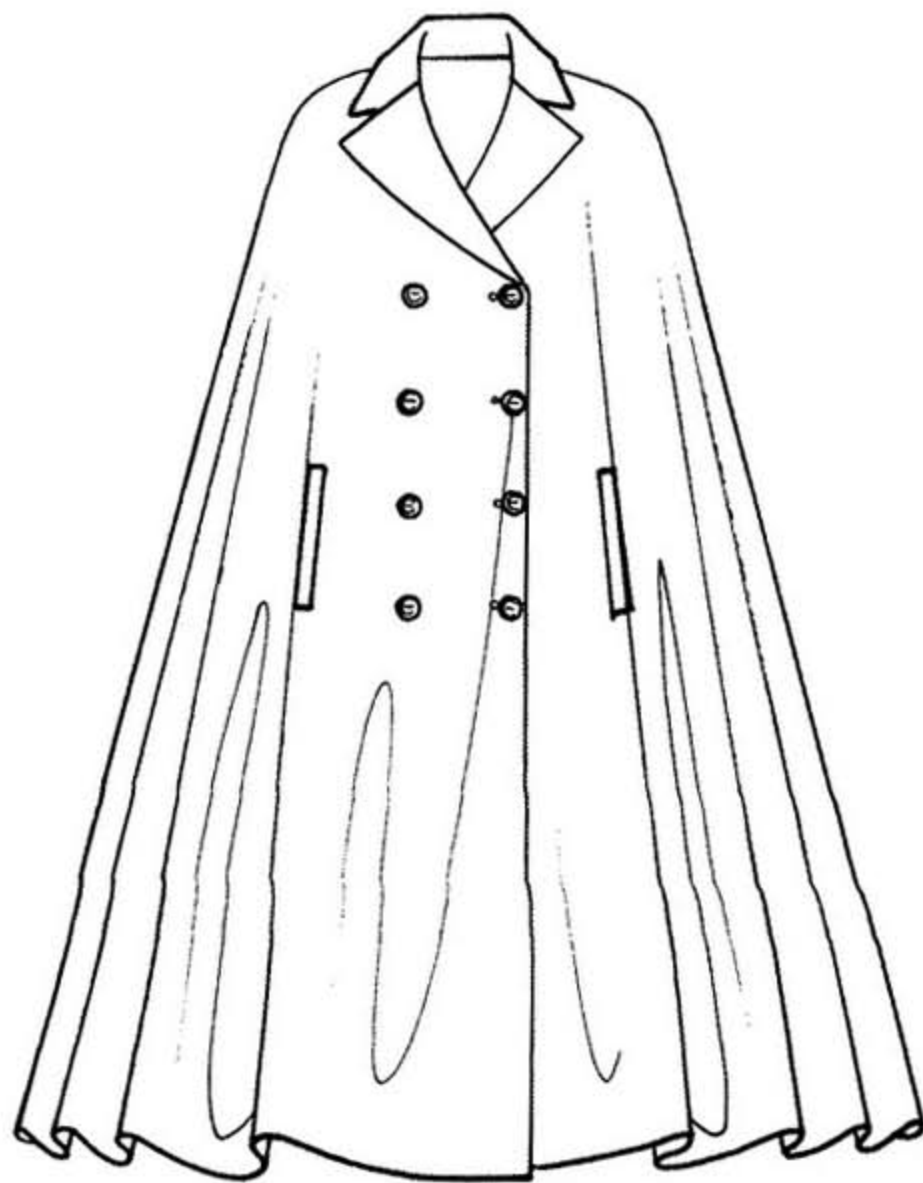
a semplice petto



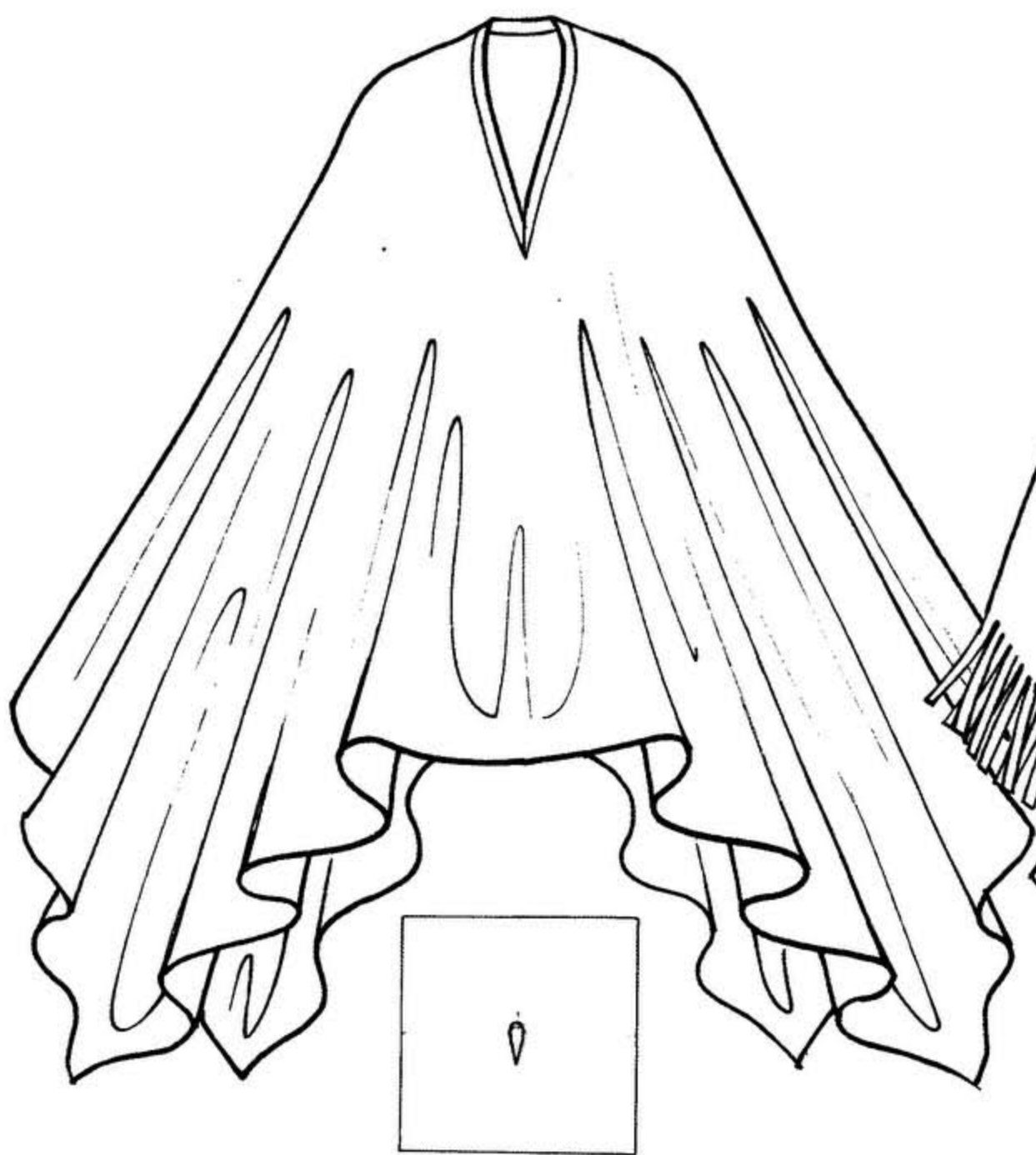
con cappuccio



con mantellina



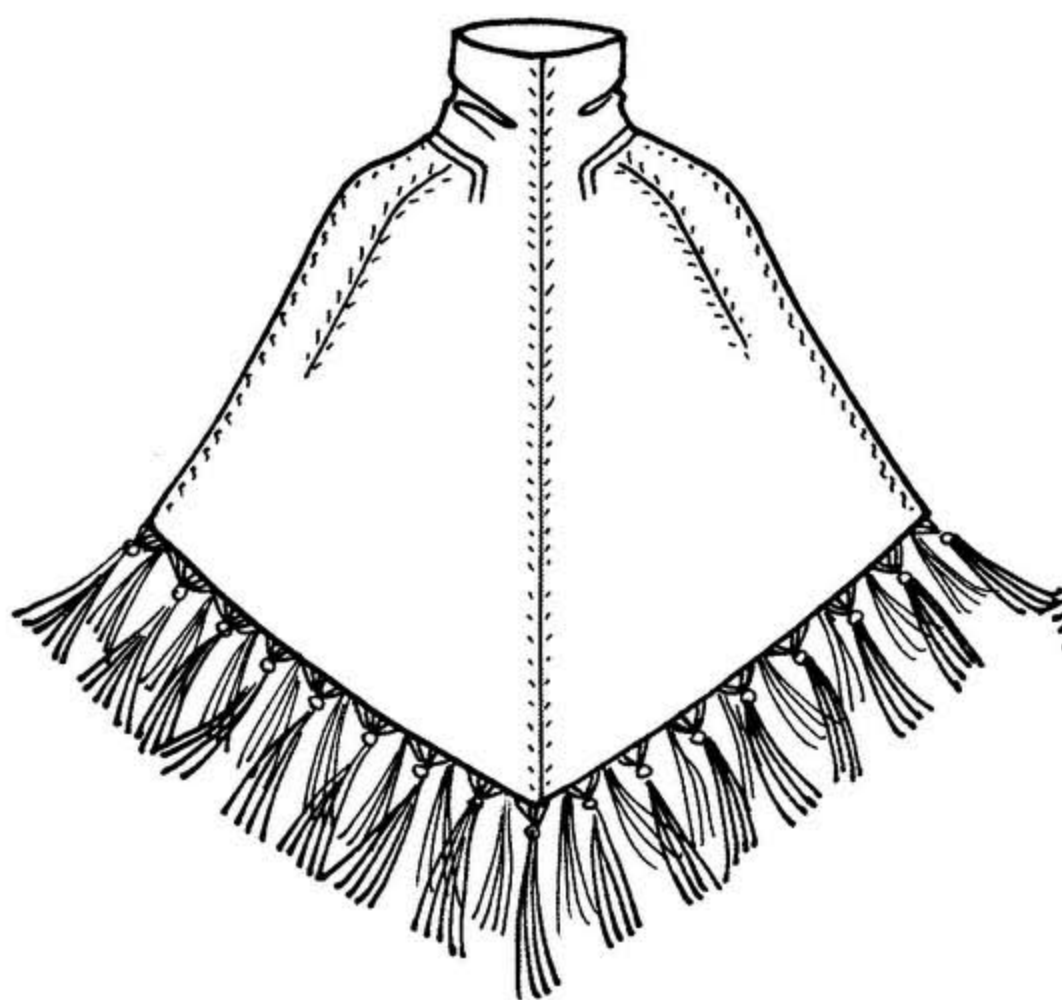
a doppiopetto



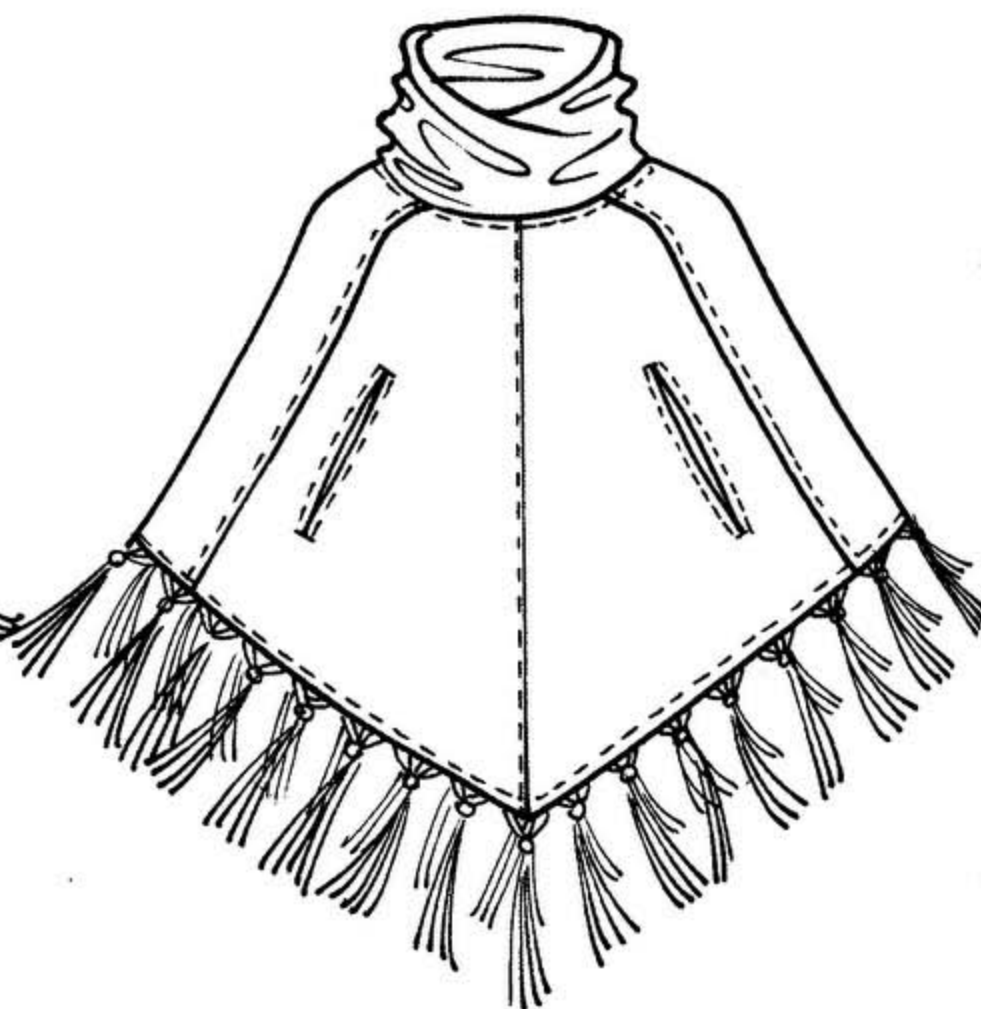
poncho quadrato con scollo a V



poncho con frange a taglio vivo



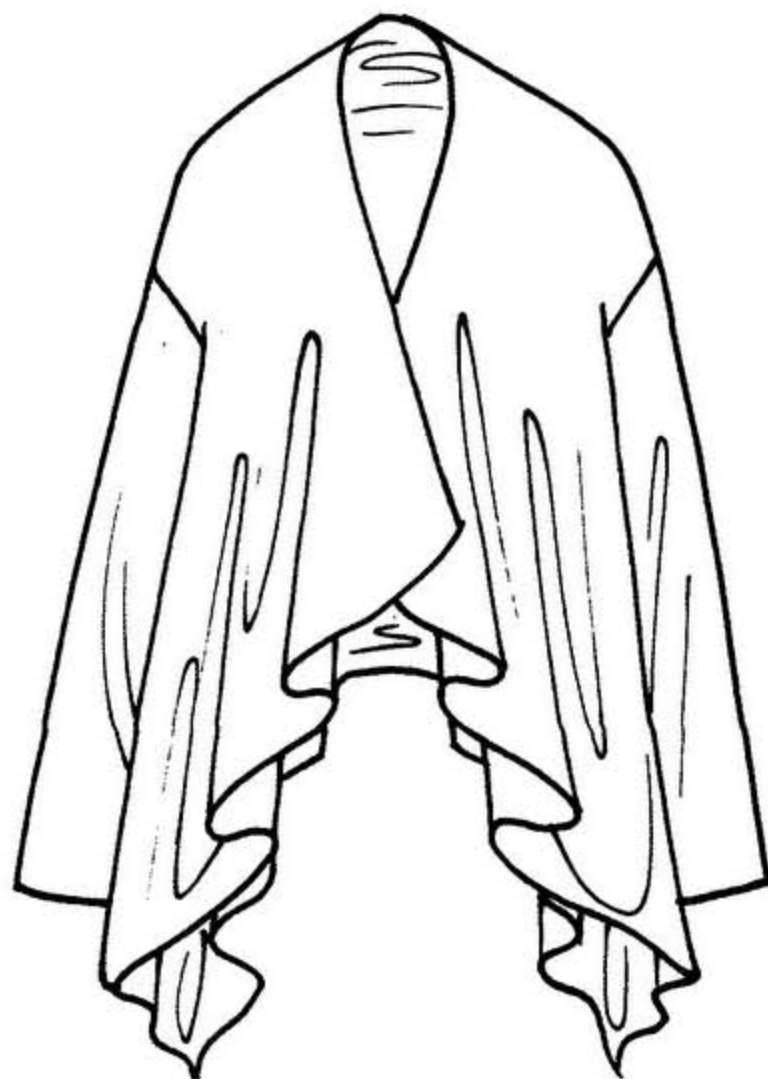
mini poncho in maglia



mini poncho in tessuto con collo
e frange in maglia



mantellina in maglia con cappuccio



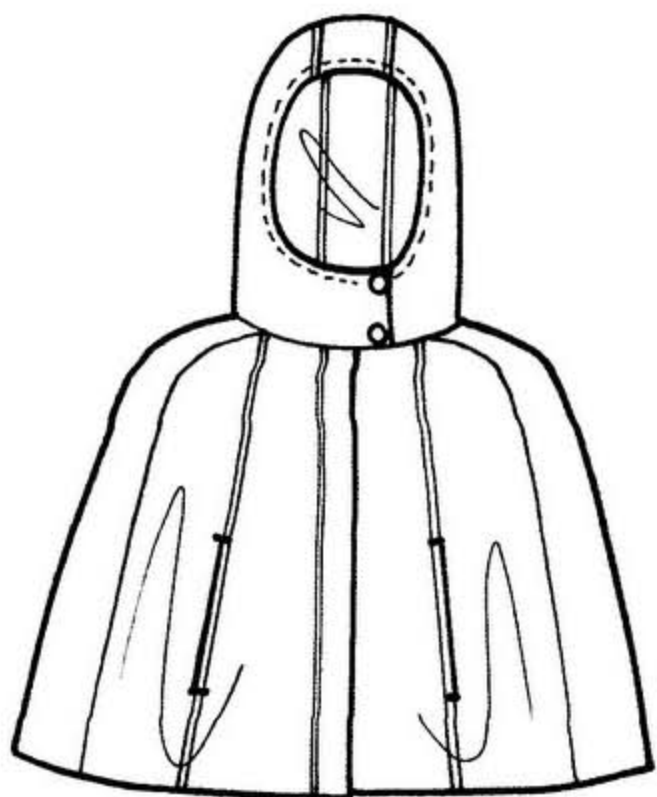
cardigan a foulard, smantellato



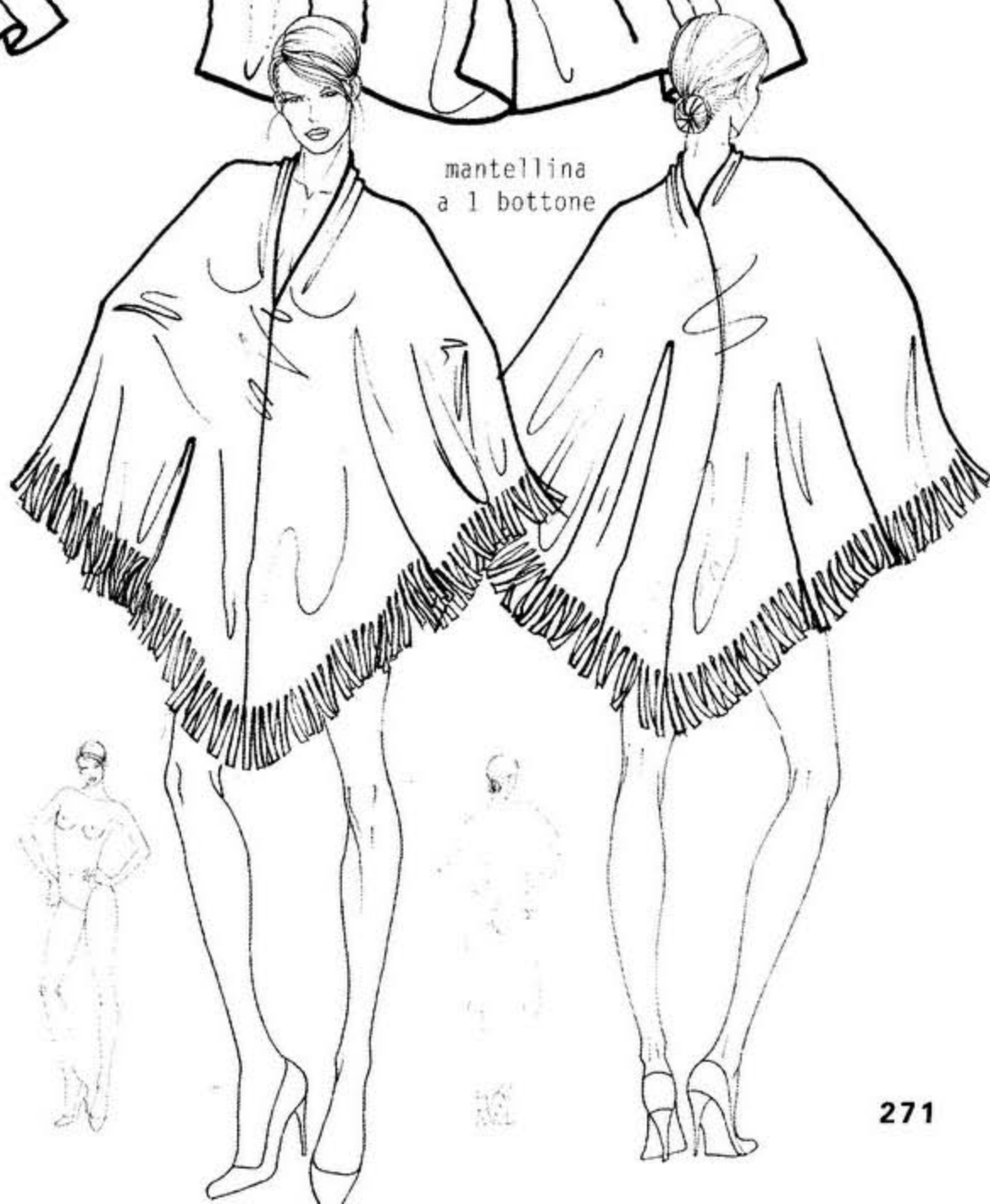
mantellina doppiopetto con collo
che sale dall'interno



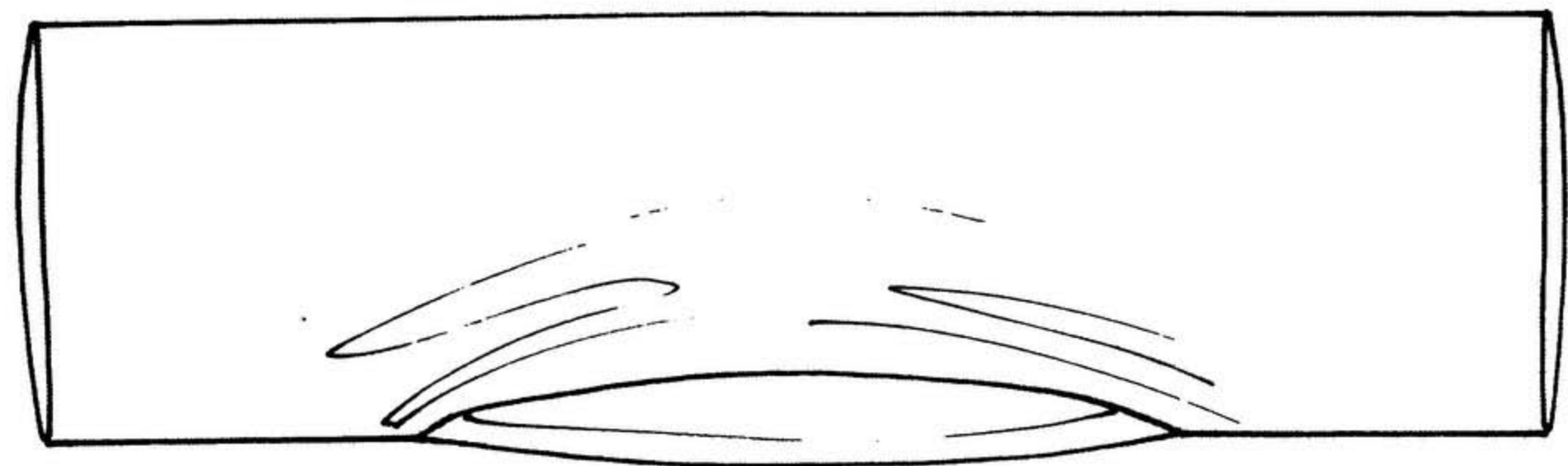
mantellina
a 1 bottone



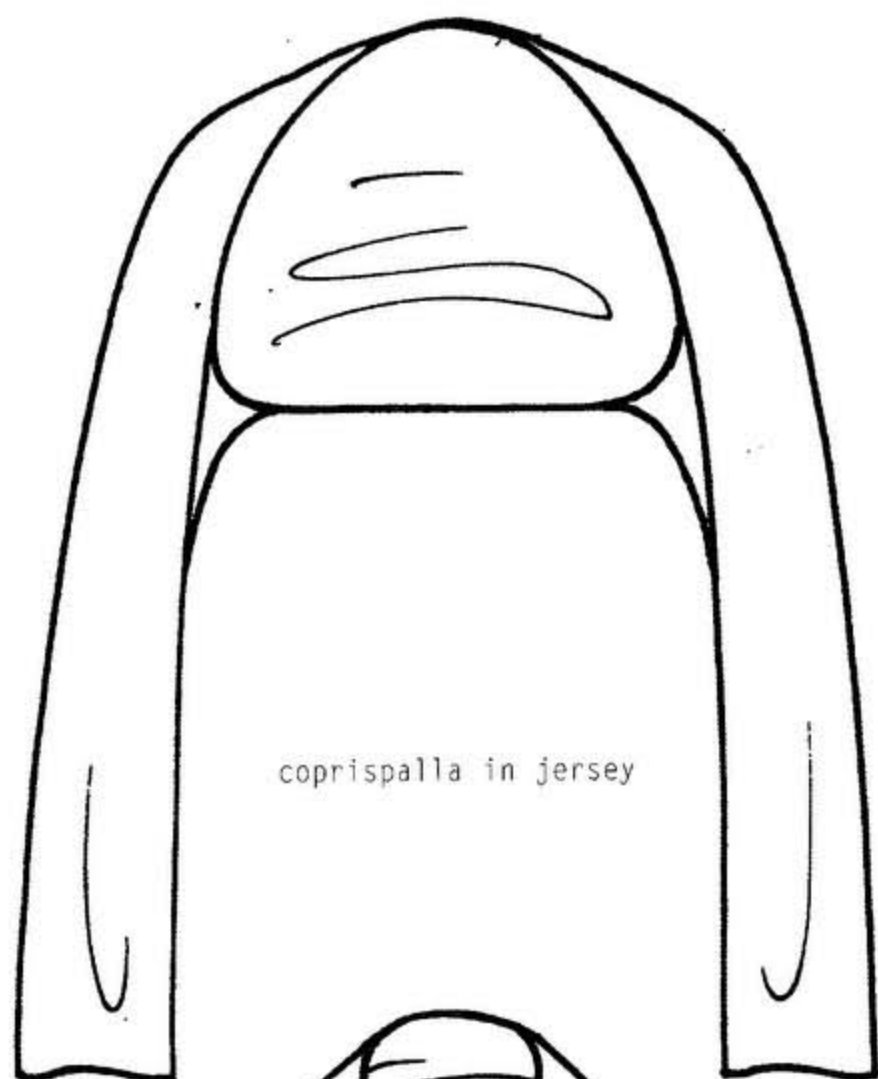
mantellina sagomata con cappuccio



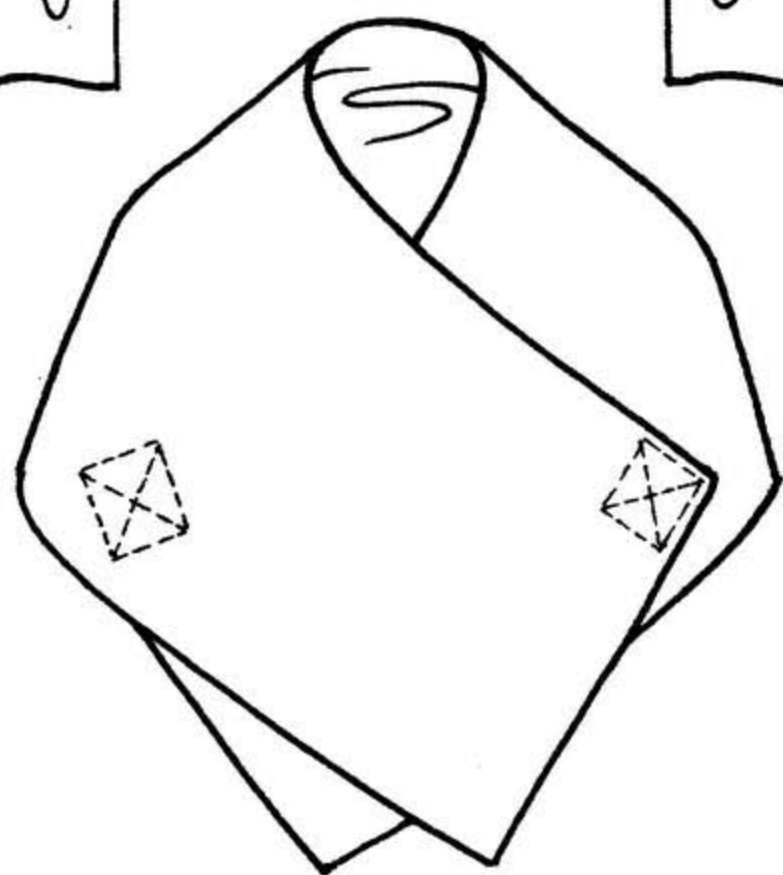
COPRISPALLA



coprispalle a foulard con cucitura maniche



coprispalla in jersey



mantellina con chiusure in velcro





Per visualizzare la moda sportiva è adatta una posa dinamica e giovane come vedete in queste immagini. La tecnica di esecuzione

è la seguente: disegno di base con una micromina 2B, quando si è perfezionato si passa al tavolo luminoso per il ricalco con i vari

marker 02, 05 e un pennarello indelebile a punta media per le linee più marcate.





ESPLICATIVI PER FASHION BOOK

COORDINATI SPORTIVI



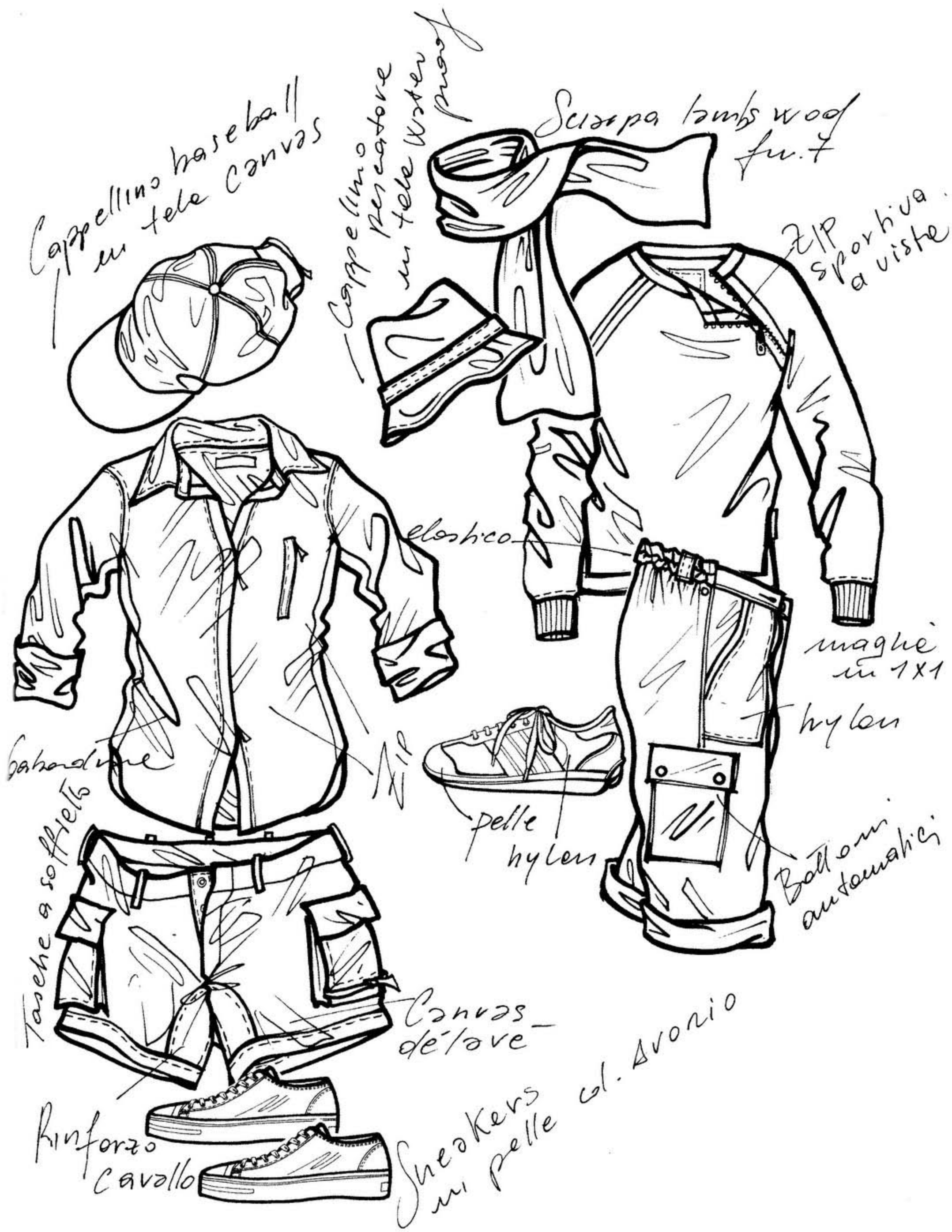
Questo tipo di grafica è indicata quando si vuole dare maggiore plasticità e movimento al disegno esplicativo. È un tipo di disegno che serve più allo stilista che alla modellista, in quanto come potete notare non visualizza alla perfezione ogni singolo dettaglio. È un modo diverso per rendere i capi non indossati ed è molto utilizzato nei fashion book (libri

di tendenza moda). In queste pagine sono proposti alcuni coordinati di sportwear, abbinati ad accessori e calzature.

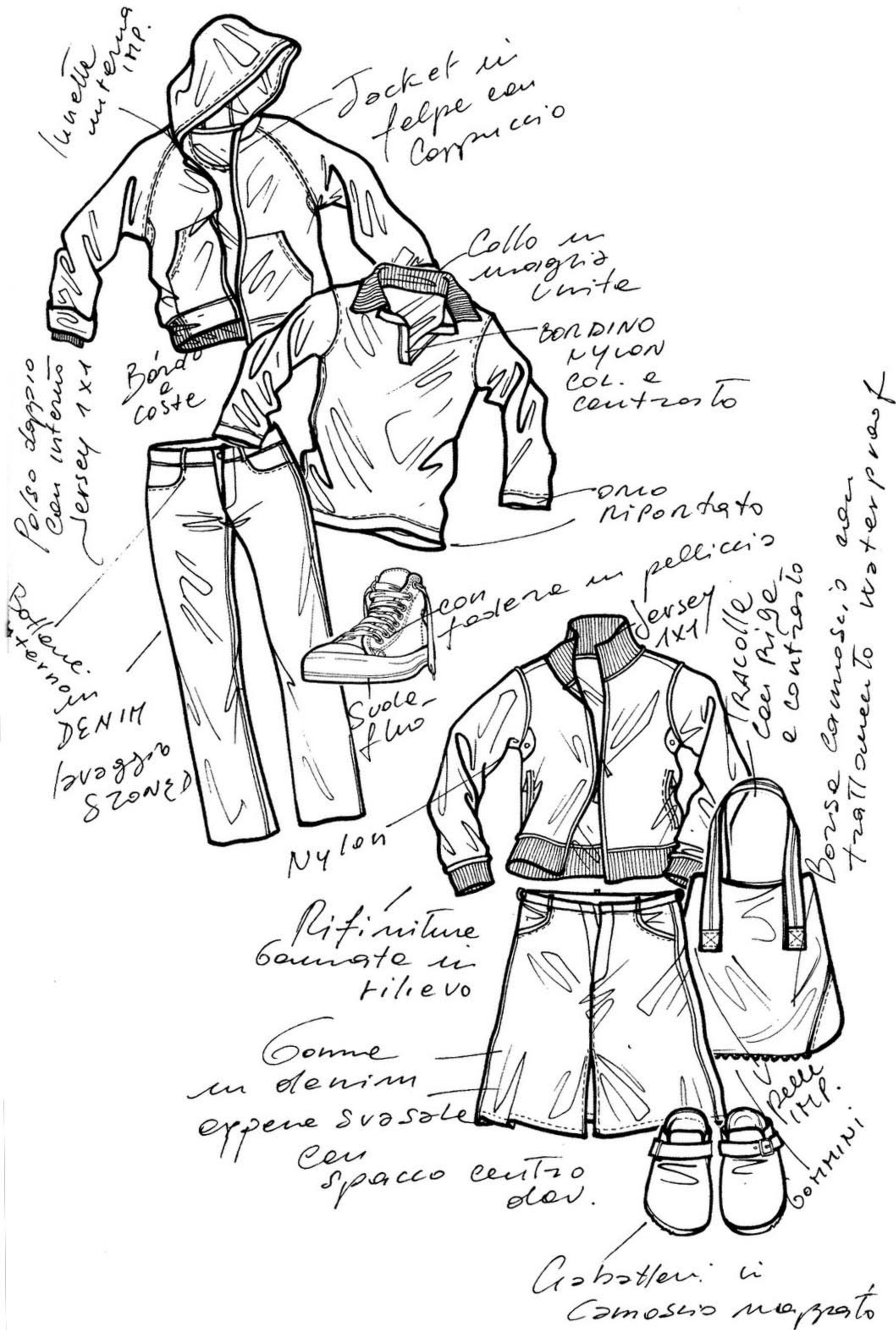
Tecnica di esecuzione

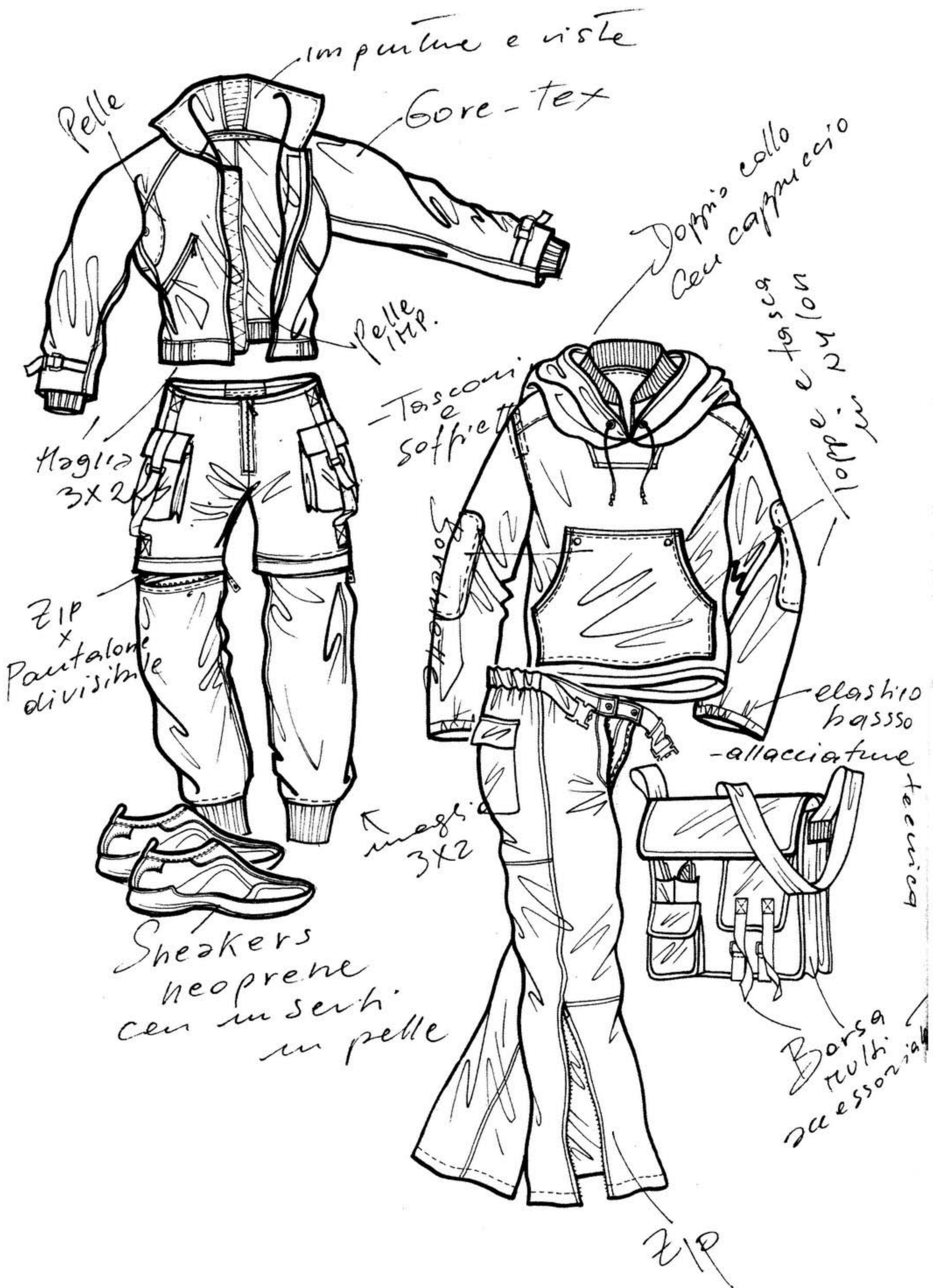
La grafica è trattata con un segno spesso per evidenziarne i contorni e un tratto più sottile per definire tagli e pieghe di movimento. I rapidograph utilizzati sono lo

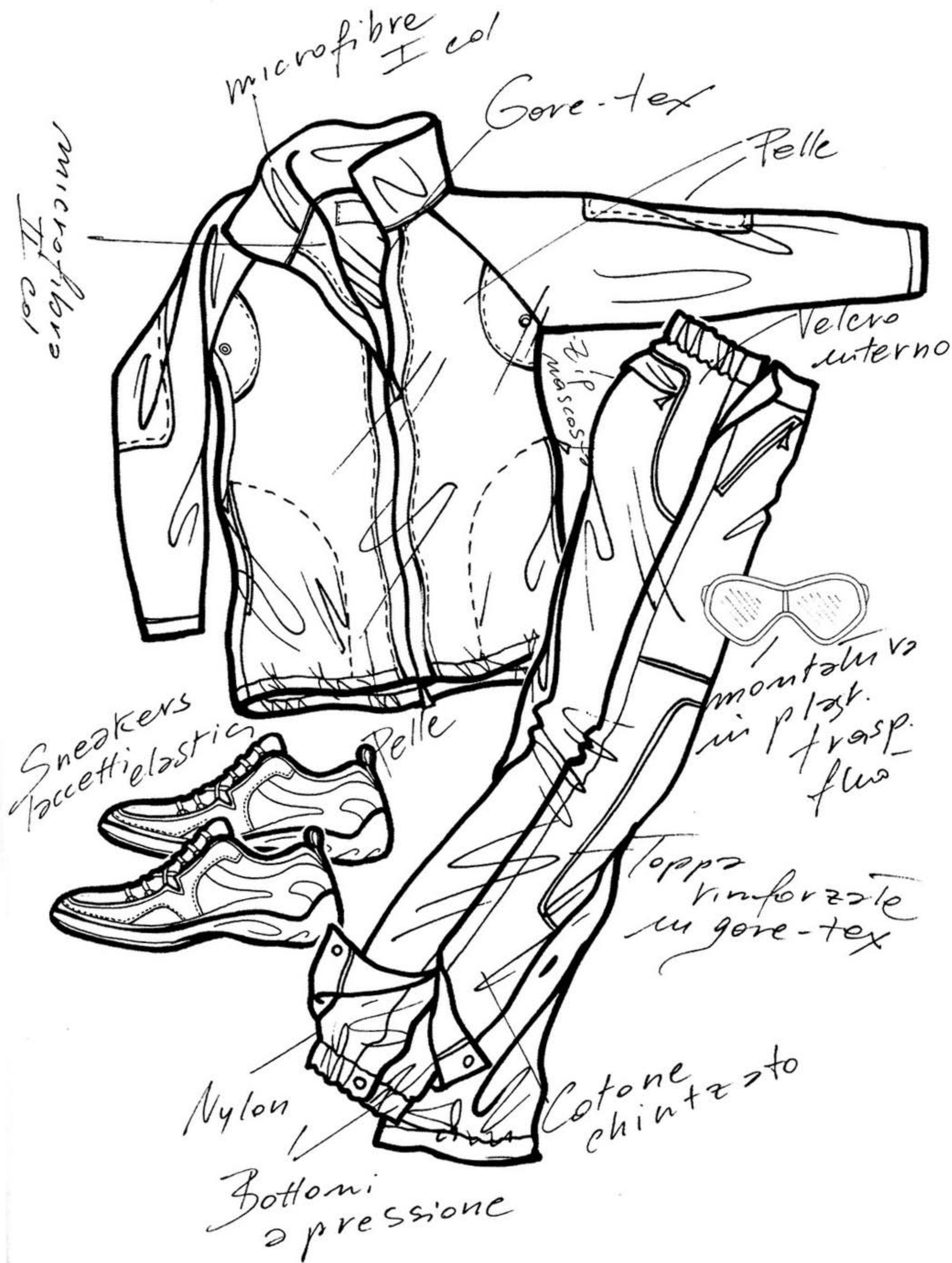
02 e lo 03 e un pennarello indelebile a punta media per i contorni. Per esercitarvi in questa tecnica, vi consigliamo di ingrandire le immagini e allenarvi nella copia, ricalcandole prima con una matita micromina 02. All'inizio avrete un po' di difficoltà nell'ottenere un segno rapido e sicuro, ma con la pratica riuscirete ad ottenere disegni perfetti.

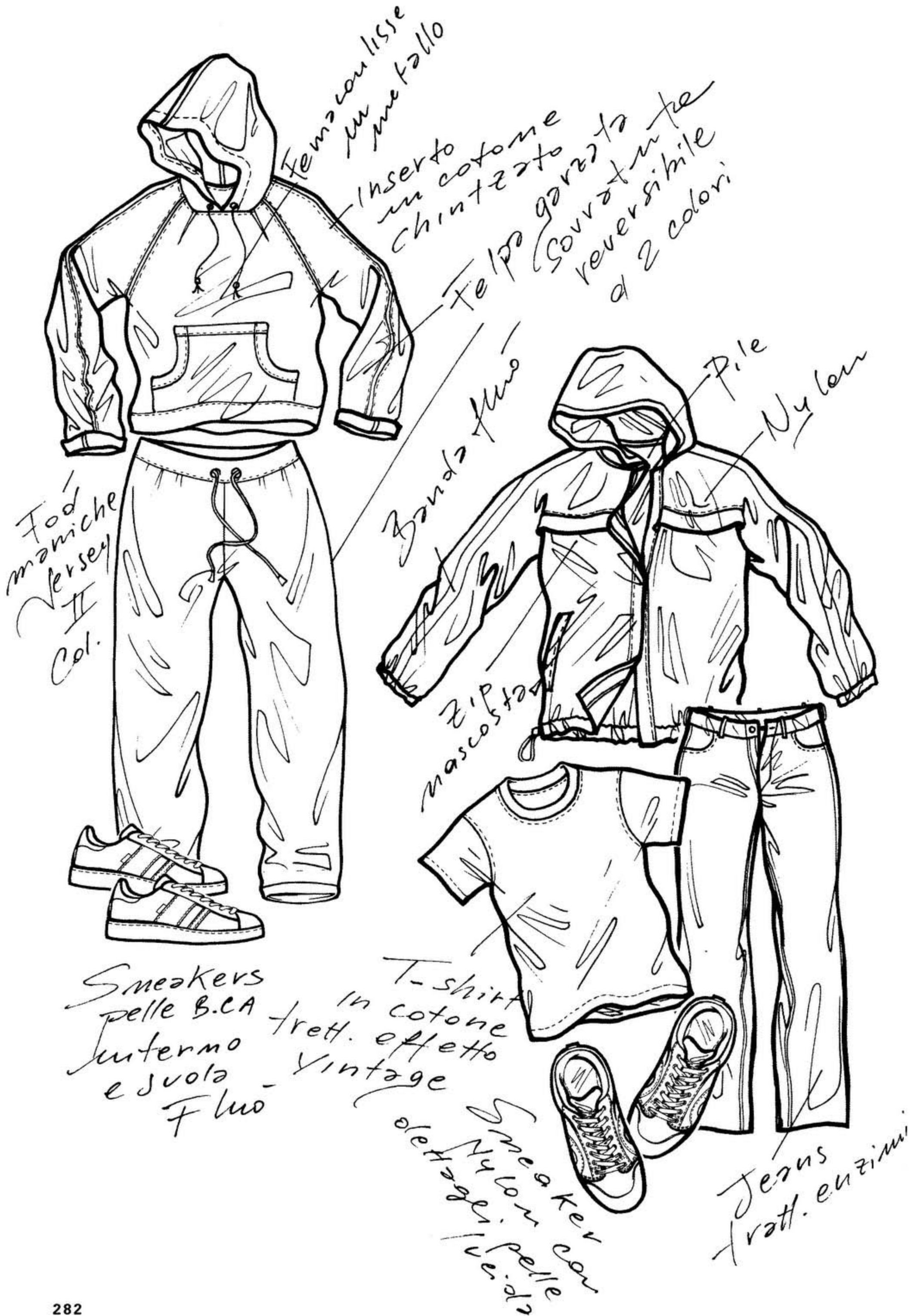




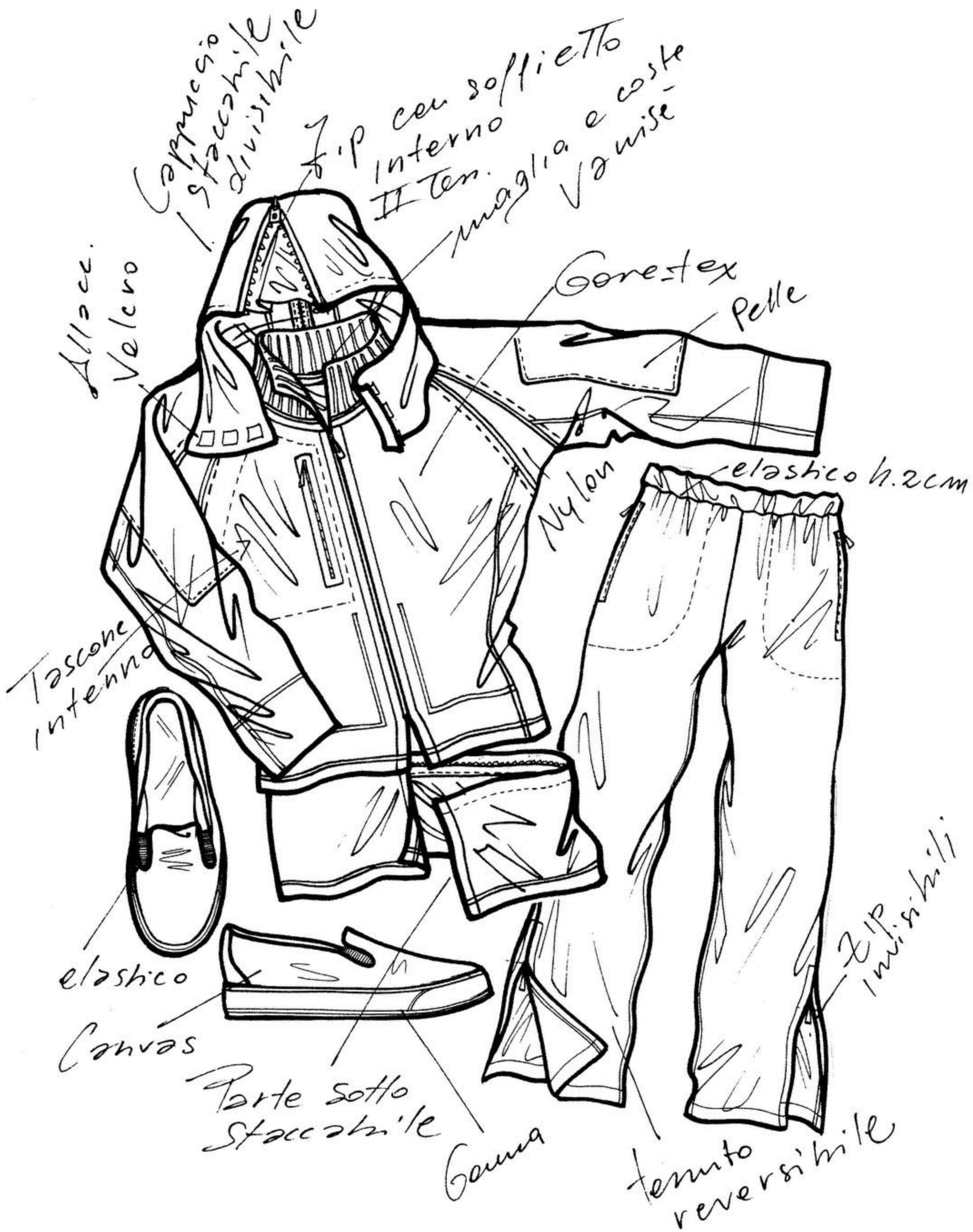




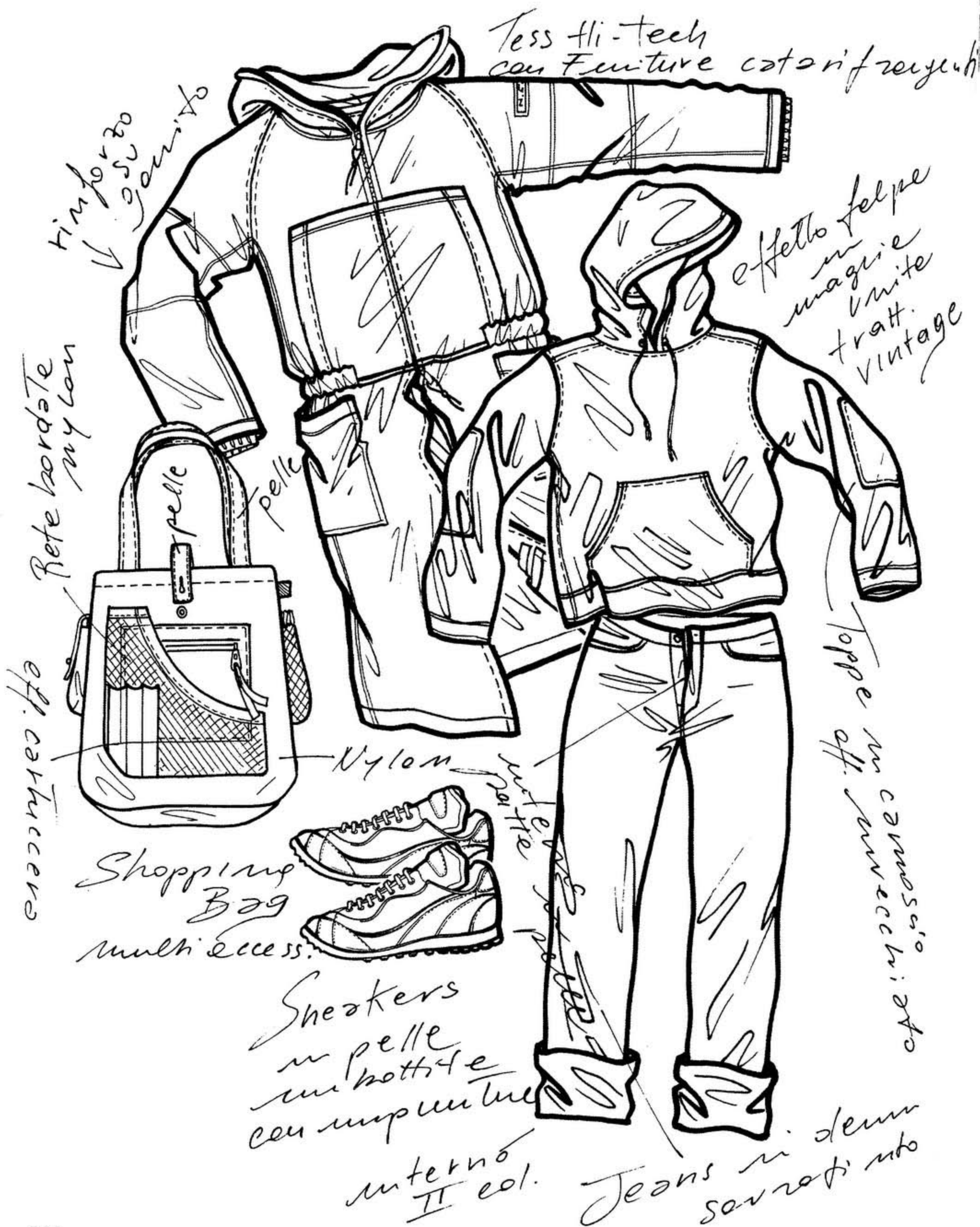


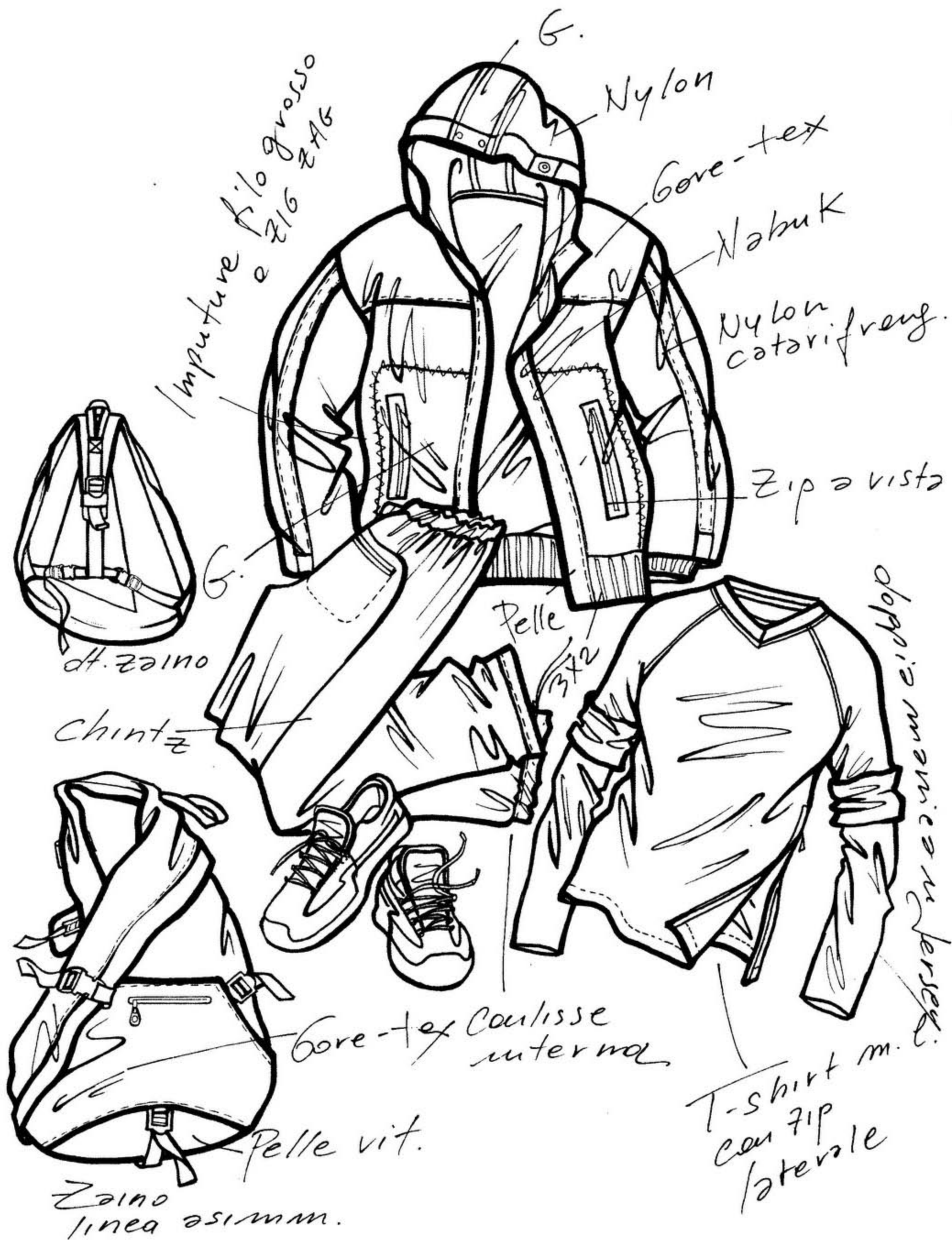




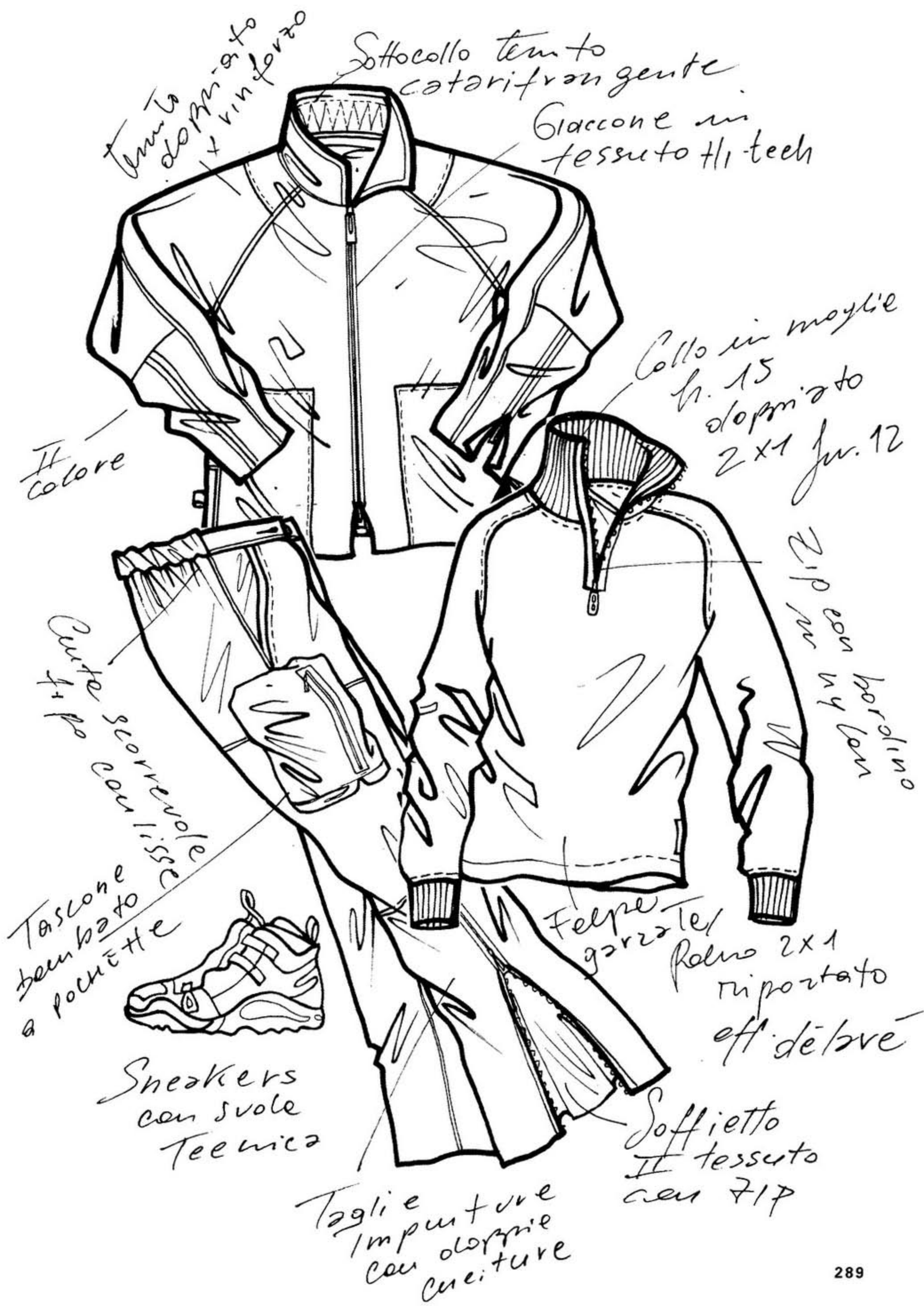








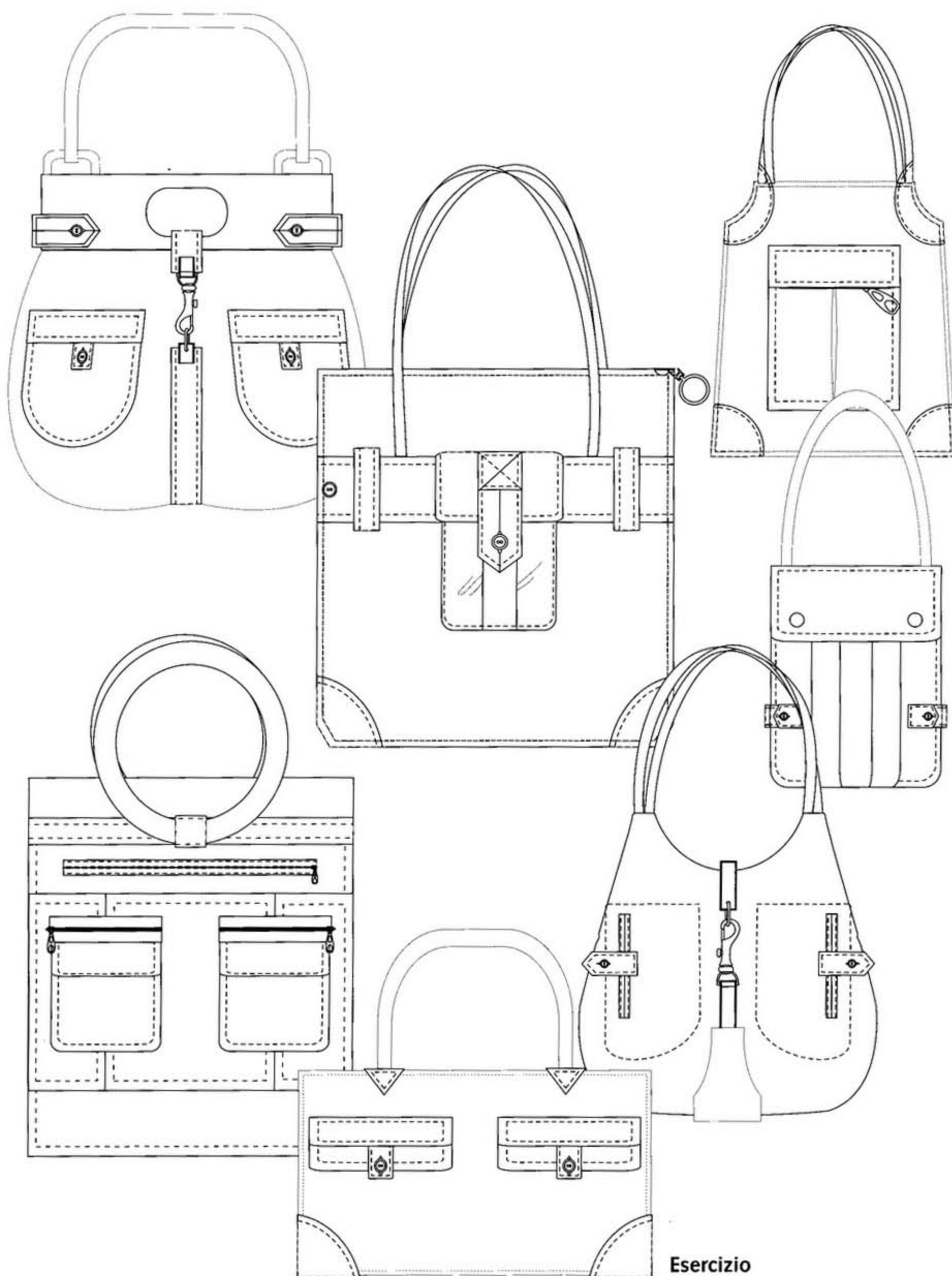




ACCESSORI

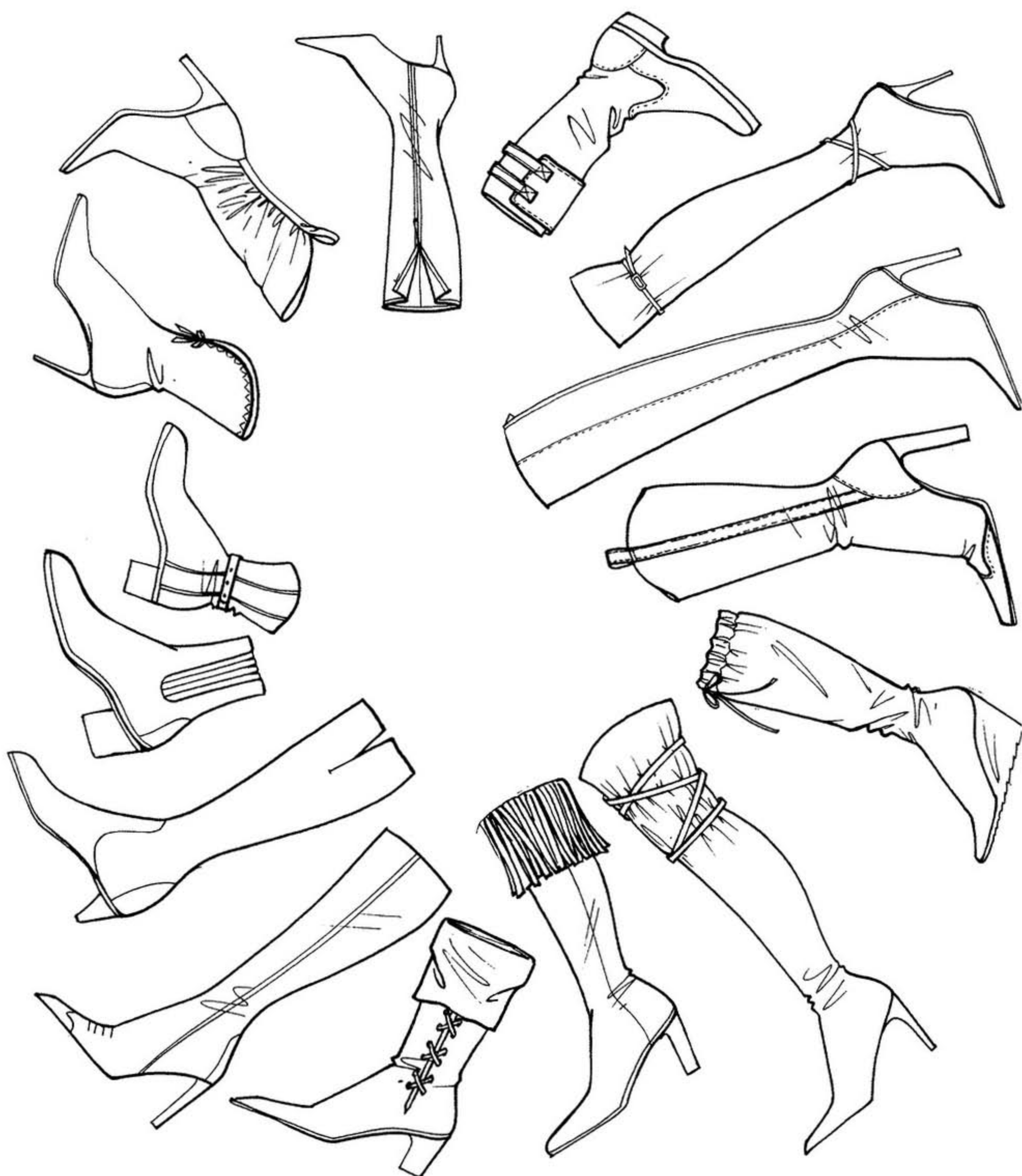
BORSE GEOMETRICHE E LINEARI DA ELABORARE





Esercizio

Come da esempio provate a completare le borse base con dettagli e rifiniture di pag. 216, 217, 218, 220.

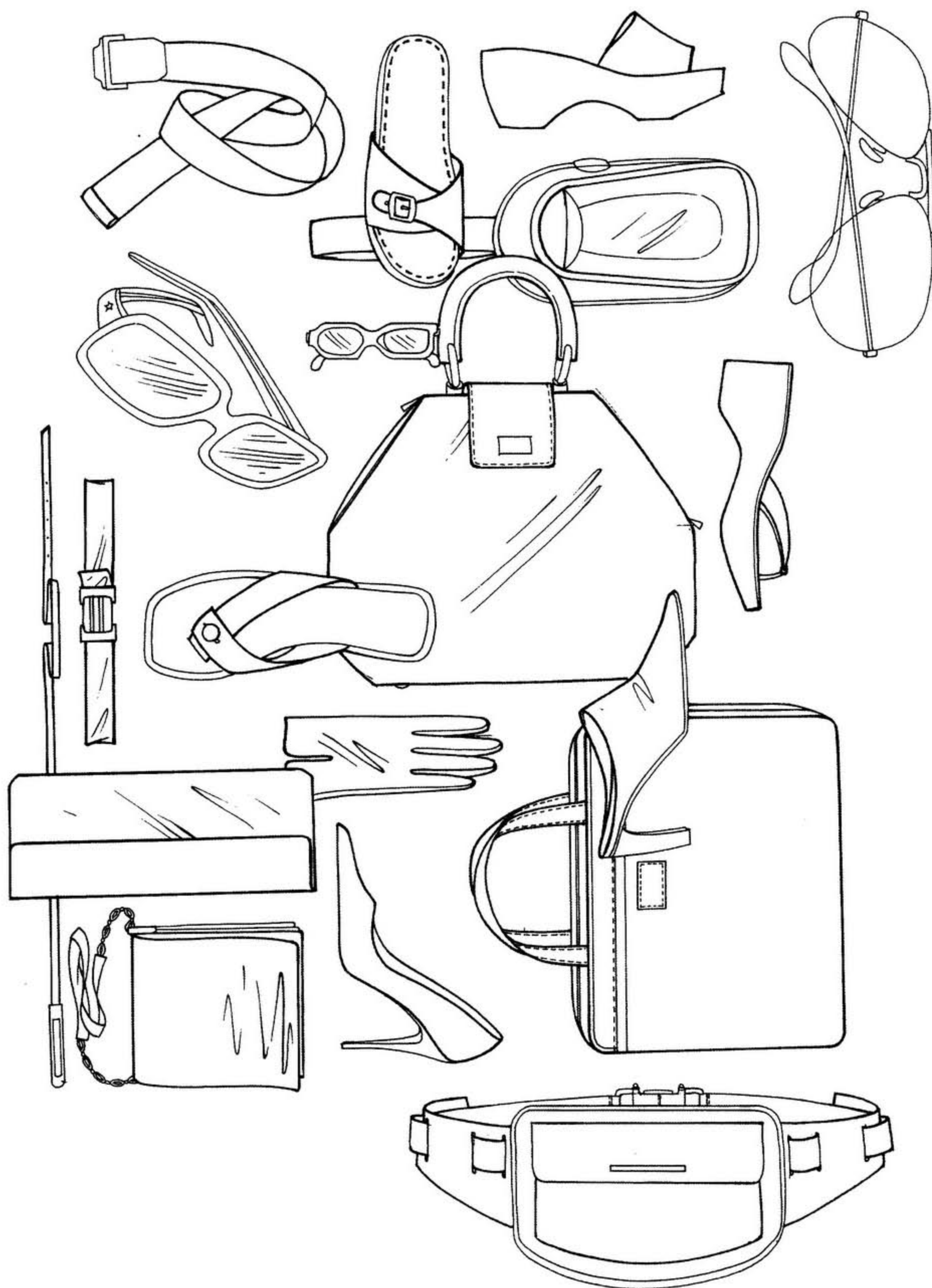


Modelli assortiti di calzature e accessori adeguati alle varie linee di moda a completamento degli abiti disegnati. Quando si pensa a una collezione non si può non pensare

anche agli accessori più adatti per far risaltare uno stile e per conferire maggiore enfasi a tutto l'insieme, quindi anche voi provate a completare i vostri figurini con gli

accessori più indicati a presentare con maestria l'immagine della "musa" che vi ha ispirato.



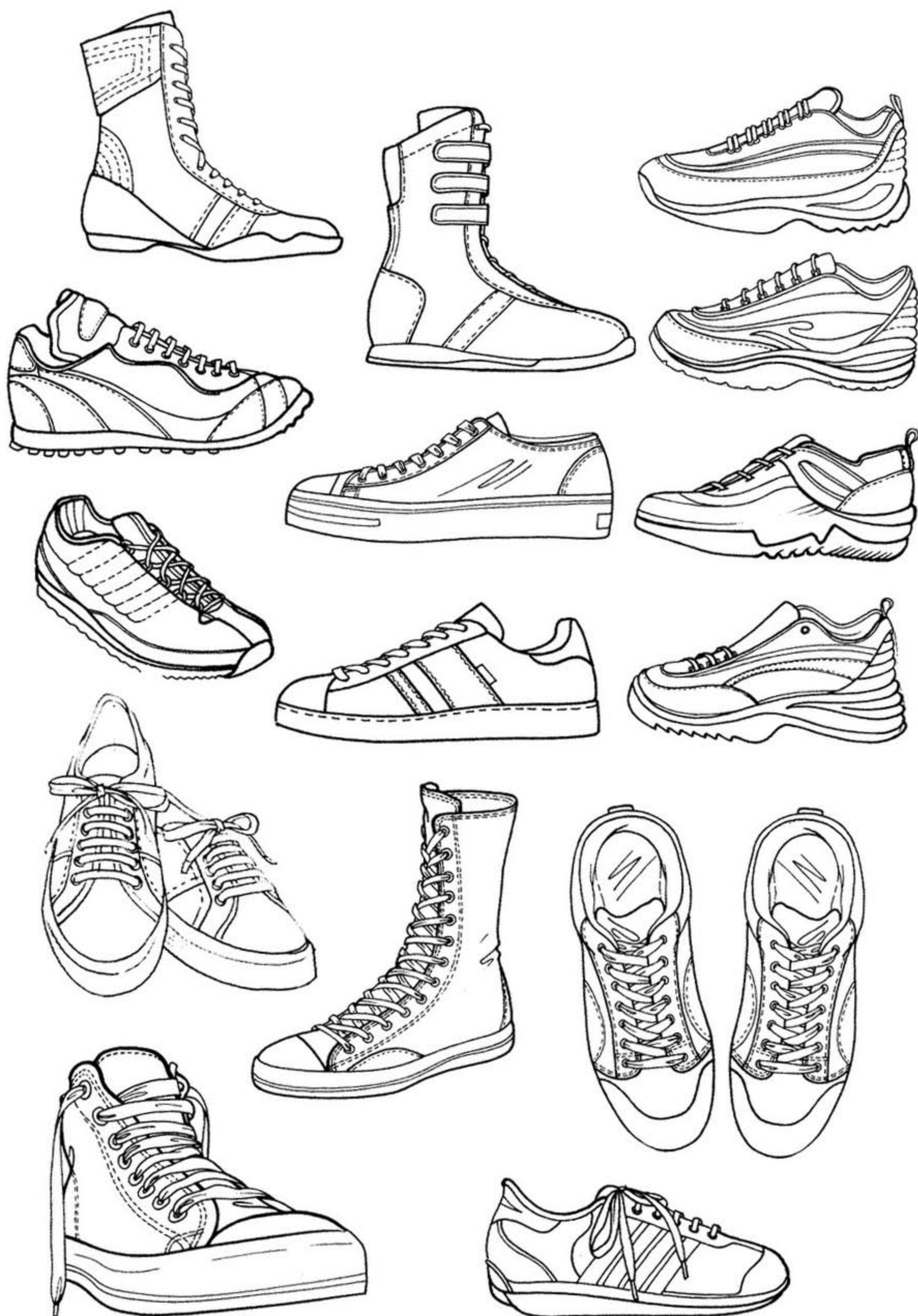


CALZATURE SPORTIVE

CIABATTONI, ZOCCOLI, SABOT, SANDALI, SNEAKERS & CO.



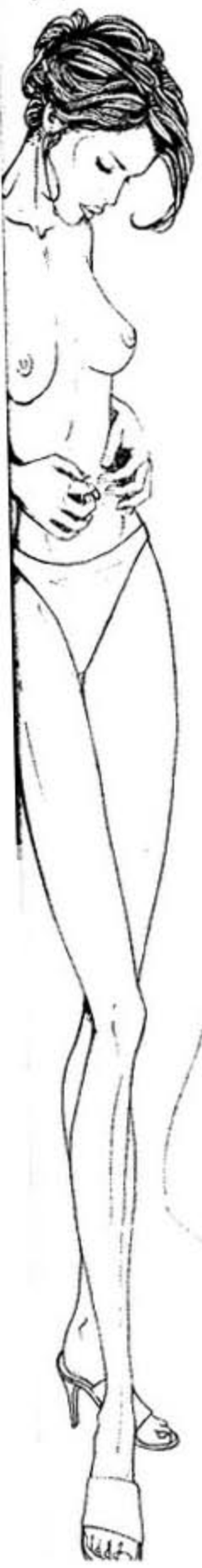
SNEAKERS





Siamo così arrivati alla fine del nostro percorso, abbiamo affrontato molti argomenti più o meno complessi, ma tutti necessari per una buona formazione di base. Se avete compreso e svolto con interesse tutta la didattica proposta, non sarà più un problema per voi disegnare qualsiasi posa sia nuda sia vestita. Ora siete pronti per un altro salto qualitativo come quello dell'iter progettuale e delle relative collezioni di moda... ma questo è un argomento che affronteremo assieme in un prossimo libro. Per ora ci fermiamo qui, sicure di avervi detto molto in questa ricchissima e unica esposizione grafico-metodologica. Allora... ciao a tutti con "La figura nella moda".

Elisabetta e Tiziana



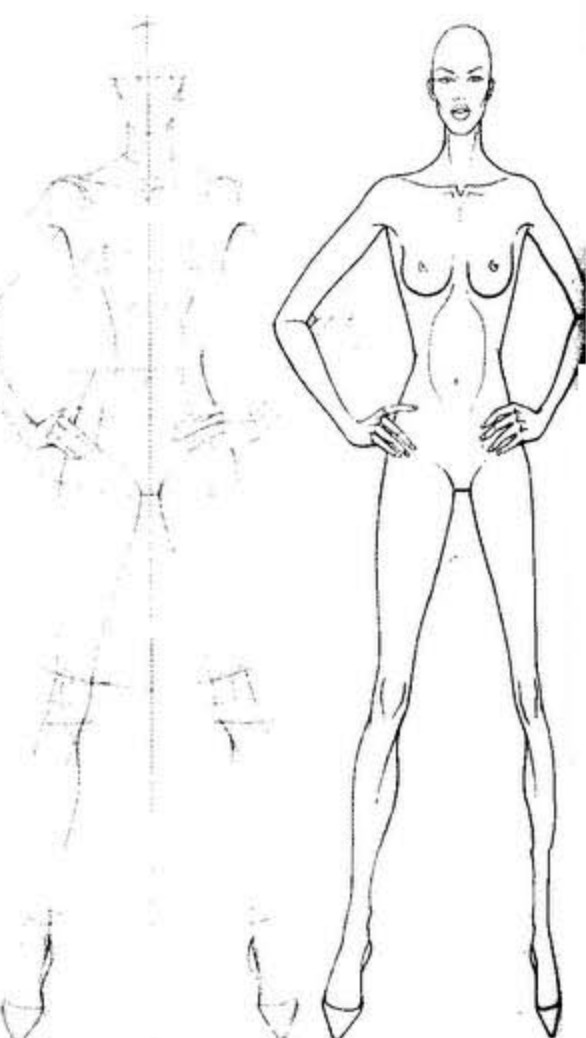
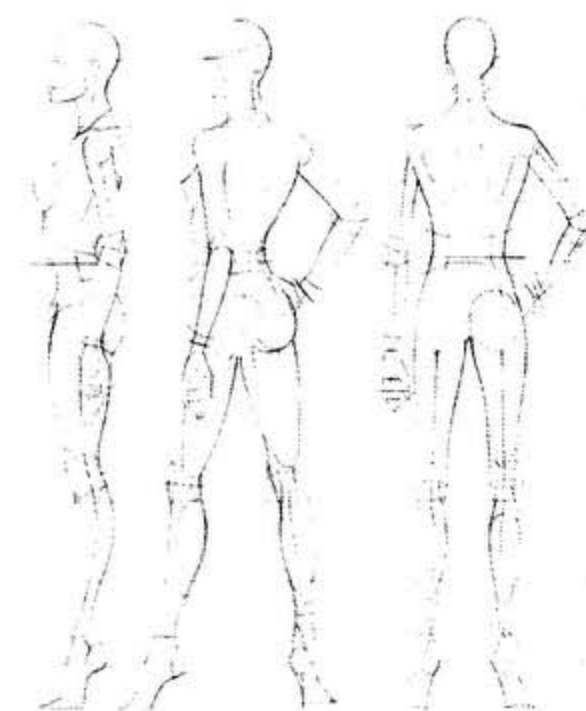
INDICE

Prefazione	5
Introduzione	6
La bellezza nei secoli	7

PRIMO MODULO

LE REGOLE DEL DISEGNO

Canoni storici di proporzione – Il corpo umano	12
Canone greco	16
Canone moda	17
Il Manichino	22
Lineamenti del volto - Gli occhi	26
Il naso	31
L'orecchio	34
La bocca	36
La testa	40
Volti e acconciature	50
Primi piani con copricapi a chiaroscuro	56
La mano	59
Il braccio	69
Il piede	71
La gamba	73
Il busto	77
Il vuoto e il pieno	88
L'andamento delle pieghe nella figura vestita	98



SECONDO MODULO

LA FIGURA NELLA MODA

Il figurino di moda	115
Modelle in passerella	116
La stilizzazione	117
Figurino tecnico e figurino da illustrazione	119
Piani fotografici	123
15 pose "totali" per la moda	132
Sfilata di modelle	143
Colorare un figurino	146

TERZO MODULO

FASHION DESIGN

Il fenomeno moda e la sua diffusione	151
Cominciamo a progettare	152
<i>Fitness/Free Time</i>	153
<i>City</i>	154
<i>New Romantic</i>	155
Laccetti e coulisse	159
Pose	162
<i>Defilè di abiti basici</i>	163
Minicollezione – Trend moda	165
<i>Gitana</i>	166
<i>Marock'n roll</i>	171
<i>Mood</i>	172
<i>Moda e Interior design</i>	178

QUARTO MODULO

IL DISEGNO TECNICO

Le taglie e le sartorie artigianali	193
Volumi e linee base nell'abbigliamento	194
Il corpino base e le pince o riprese	197
Schede base del manichino	200
Taglia 42	202
La vestibilità	203
Come i tagli influenzano la linea nell'abbigliamento	207
Il disegno in piano	209
Scheda di produzione	210
Elementi di finitura o rifinitura di un abito	211
Gonne	223
Abiti base	229
Camicie base	233
Maniche base e giromanica	237
Polsi classici e sportivi	239
Colli e scollature	242
Cappucci in prospettiva	247
Pantaloni base	248
Giacche, gilet e giubbotti	252
Cappotti, impermeabili e mantelle	264
Abbigliamento sportivo	273
Esplicativi per fashion book	276
Accessori	290

